3 DVD 4 ЧАСА ВИДЕО; 8.5 ГБ МОДОВ; ТОННЫ ДЕМОВЕРСИЙ, ПАТЧЕЙ, СОФТА 3 DVD

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#01(73)
ЯНВАРЬ 2010

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 280 РУБ

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ 55 ИГР

ТЕМА НОМЕРА

СТР. 8

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

СТР. 50

DRAGON AGE: НАЧАЛО

РОЛЕВАЯ ИГРА ГОДА

СТР. 50

МЕТРО 2033

КРУЧЕ «СТАЛКЕРА»

СТР. 92

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

НАШ ОТВЕТ WOW?

ПОСТЕРЫ: MODERN WARFARE 2 | АЛЛОДЫ ОНЛАЙН ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: LEFT 4 DEAD 2 | ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3 | DARK VOID

EDITORIAL

Привет! Январский номер «РС ИГР», как всегда, битком набит рецензиями на лучшие релизы года. Во-первых, это Call of Duty: Modern Warfare 2 – эпическое продолжение известного шутера от Infinity Ward и просто, как выражается Петр Сальников в приватных беседах, былинная игра. Во-вторых, «Аллоды Онлайн» – насколько долгожданная, настолько и противоречивая бесплатная MMORPG от Astrum Nival. Мы привлекли к рецензии трех авторов, но так и не смогли прийти к общему мнению. В-третьих, Left 4 Dead 2 – возвращение лучших в мире зомби от Valve. (Пользуясь случаем – дорогая Valve, что за дела? А где Portal 2, где третий эпизод Half-Life 2?) В-четвертых, «Dragon Age: Начало» – новая RPG от команды BioWare, признанного мастера жанра. В-пятых, Star Wars: The Force Unleashed – самая амбициозная игра по «Звездным войнам» в истории человечества.

Короче говоря, кажется, что все разработчики мира объединились, чтобы сделать январский номер журнала (и три наших диска-приложения) самым насыщенным за последние двенадцать месяцев. Если ты еще не определился, что подарить (или чем порадовать себя) на Новый год, решай прямо сейчас, благо выбирать есть из чего.

Ну а в следующем номере, который поступит в продажу в конце января, мы, успокоившись после этой лавины хитов, подведем окончательные игровые итоги уходящего 2009 года. Кроме того, мы очень хотим вернуть на диски редакционную «Серьезную аналитическую передачу». В каком именно виде? Увидишь через месяц.

Игорь Сонин

PC игры

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ДЕКАБРЕ?

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Помимо запредельного количества эксклюзивных репортажей в этом номере можно найти рецензии сразу на две Star Wars-игры: непонятно откуда взявшуюся Republic Heroes и долгожданную The Force Unleashed. Ко второй у нас по-прежнему полно неудобных вопросов, но надо признать: ничего лучше под знаменем «Звездных войн» не выходило со времен первой Knights of the Old Republic. ■

АНАТОЛИЙ СОНИН

Только-только прилетел из одной маленькой скандинавской страны, куда нас пригласила одна большая игровая студия. Темнеет в Копенгагене в четыре часа, ветер такой, что по мостам ходить страшно, а на центральной улице средь бела дня ни души. Зато игру показали замечательную, читай о ней в следующем номере. ■

ВЛАДИМИР КАРПОВ

Листая английские игровые журналы, узнал про сайт moddb.com/mods/ashura-dark-reign. Внезапно понял, какую игру жду больше всего. Кто-то грезит об очередной Road Rash, кому-то хочется поскорее увидеть Deus Ex 3, для меня же все громкие имена скрылись в тени нового «Соника»: пусть это лишь мод для UT2004, духу первых, лучших эпизодов игра соответствует полностью. ■

ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Наконец-то у Planescape: Torment и Baldur's Gate 2 появился достойный преемник. «Dragon Age: Начало» очаровывает изумительными диалогами, пленит тщательно выписанными характерами персонажей и поражает количеством решений, которые предстоит принять главному герою. Спасибо, Bioware! Мы ждали этого десять лет. ■

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №01(73) 2010

И.о. главного редактора
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru
Редакторы
Алексей Ларичкин, Иван Гусев, Денис Кублицкий, Игорь Федюжин, Кирилл Перевозчиков, Борис Соколов
Арт-директор
Анна Старостина
Верстка
Екатерина Селиверстова, Анна Дубина
Корректор
Вера Юрьева

DVD
dvd@pc-games.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудобская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы GAMES &DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru

Менеджеры
Ольга Емельянцева, Мария Нестерова, Марие Николаенко, Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев
Администратор
Мария Бушева

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова, Наталья Мистюкова

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андрей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, Билайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru, podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

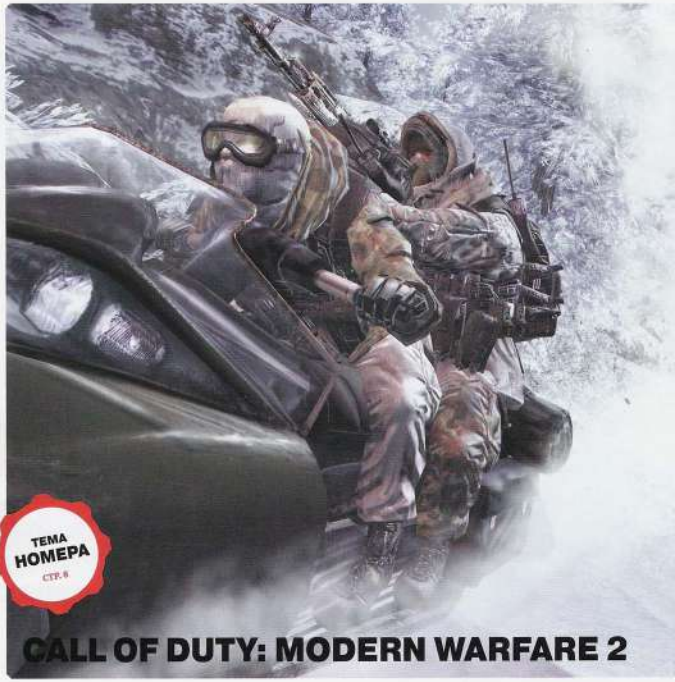
СОДЕРЖАНИЕ

DARK VOID. Простой паренек с джетпаком угоняет летающие блюдца у инопланетных захватчиков. СТР. 68

LEFT 4 DEAD 2. Valve впервые в своей истории публикует сиквел всего через год после релиза оригинальной игры. СТР. 84

DRAGON AGE: НАЧАЛО. Специально обученный афрогном отправился в путешествие по Ферелдену. А вернулся с рэпом. СТР. 90

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED. Лучшая в мире игра для фанатов «Звездных войн». Слышите – лучшая в мире! СТР. 96



1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Call of Duty: Modern Warfare 2

НОВОСТИ
14 События индустрии
22 Релизы и бестселлеры
24 Календарь
26 10 интересных фактов
28 Игровая карта мира

РАЗВЕДКА БОЕМ
30 ИгроМир 2009
50 Метро 2033

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
60 Галерея
64 World of Battles
68 Dark Void
70 Prison Break

РЕЦЕНЗИИ
72 Аллоды Онлайн
84 Left 4 Dead 2
90 Dragon Age: Начало
96 Star Wars: The Force Unleashed – Ultimate Sith Edition
102 Дальнобойщики 3: Покорение Америки
106 Divinity 2. Кровь драконов
110 Mount & Blade: Огнем и мечом
112 Пила
114 Manhunt 2
117 Две сорванные башни
118 NBA 2k10
120 Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes
122 Painkiller: Воскрешение
124 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
128 Disciples 3: Ренессанс
131 Дневник разработчиков U-WARS
132 Дневник разработчиков Wargaming.net

136 **ДАЙДЖЕСТ**

INDIE GAMES
140 Игры от независимых разработчиков

142 **ПРОСТЫЕ ИГРЫ**

СПЕЦ
144 Мастер Лоуполи

ОНЛАЙН
154 Онлайновые новости
156 Флеш-рояль
158 Дневники World of Warcraft

СОДЕРЖАНИЕ

162 Дневники «Поднебесье»

ЖЕЛЕЗО

164 Железные новости
166 Сравнительное тестирование акустических систем формата 5.1
170 Тестирование iPod touch третьего поколения
172 Обзор MacBook Pro 17" (Z0GW2RS)
174 Тестирование материнской платы ZOTAC ION ITX-F-E Synergy Edition
175 Microsoft DirectX 11
176 Сделай сам
177 Конфигурация

РЕТРО

178 Duke Nukem 3D
181 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ

182 Письма

186 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

190 Condemned: Criminal Origins

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Журнал Total Football	2 обл.
Альфабанк	3 обл.
Софт Клаб	4 обл.
Creative	3
EA	7
Grafitec	25, 49
Софт Клаб	27, 71
Гемини	67
К-Системс	105
Редакционная подписка	126, 127
GamePost	139, 185
Зебра	153
Хитзона	161

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Call of Duty: Modern Warfare 2	8
Condemned: Criminal Origins	190
Dark Void	68
Divinity 2. Кровь драконов	106
Dragon Age: Начало	90
Duke Nukem 3D	178
Left 4 Dead 2	84
Manhunt 2	114
Mount & Blade: Огнем и мечом	110
NBA 2k10	118
Painkiller: Воскрешение	122
Prison Break	70
Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes	120
Star Wars: The Force Unleashed – Ultimate Sith Edition	96
World of Battles	64
World of Warcraft	158
Аллоды Онлайн	72
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	102
Две сорванные башни	117
Метро 2033	50
Пила	112
Поднебесье	162

ИГРОМИР 2009. Мы встречаемся с иностранными гостями крупнейшей российской игровой выставки. СТР. 30

МЕТРО 2033. Эксклюзивный репортаж, посвященный новому шутеру, который грозится стать круче «Сталкера». СТР. 50

ЛОУПОЛИ. Секреты растровой графики. Учимся создавать иллюстрации вместе с мастером Лоуполи. СТР. 144

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ТЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛСЯ НА ПРОСТОРАХ «PC ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Произведение искусства! Образец дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

НАГРАДА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты помимо высоких оценок получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

Автор:
Петр Сальников

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

О КОМПАНИИ

2002 — Сотрудниками компании 2015 основана Infinity Ward – дочерняя компания Activision.

2003 — Выходит Call of Duty, первая игра компании. В СМИ оценки колеблются около 90 баллов из 100.

2007 — Выходит Call of Duty: Modern Warfare. В отличие от предыдущих частей сериала в этой действие происходит не во время Второй мировой, а в наши дни.

ПОЙДЕТ: Процессор 3.2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Капитан Прайс, который прошел с нами через все части Call of Duty
ПОХОЖЕ НА: Modern Warfare, Shadow Ops: Red Mercury

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

МИР В ОГНЕ

Быть чемпионом нелегко. Нужно все время держать себя в форме, не баловать организм калорийной пищей и алкоголем, соблюдать режим и иметь хорошие отношения с прессой. Но сколько ни улыбайся журналистам, обязательно найдется тот, кто начнет копаться в грязном чемпионском белье и писать про спортсмена гадости. Ну и что с того, что у нашего чемпиона всего-то пара коронных ударов? Зато он уже много лет подряд разит ими наповал. Он – шестикратный.

Call of Duty – отличный пример шутера, в котором ничего переделывать не надо. Графика со временем корректируется в соответствии с актуальными требованиями к ней, сеттинг от серии к серии варьируется, по большому счету для разнообразия, но в целом на протяжении семи лет в игре мало что изменилось. И это прекрасно: верность традициям – одна из ключевых особенностей сериала. В конце концов, человек с возрастом остается все тем же условным телом с четырьмя конечностями и головой, только одежду и прически меняет. Не будем же мы обвинять целый биологический вид в отсутствии разнообразия, правда?

ВЫ НЕ ПОДХОДИТЕ ПО РОСТУ

Modern Warfare 2 – это все еще Call of Duty, тело с руками и ногами, не отрастившее ни щупалец, ни клешней. Кое-кто уже умудрился обвинить игру в отсутствии внятного сюжета, развития и вообще какой-то интеллектуальной составляющей, но стоит ли смотреть на нее с этой стороны? Известно, за что все любят американские горки, – за скорость, адреналин и море матерных впечатлений. А ведь этот аттракцион – всего лишь длинный, скрученный в паре-тройке мест рельс, по которому катится несколько невзрачных вагончиков. Причем с такой скоростью, что и достопримечательности не посмотришь, и заканчивается все очень быстро… Что уж говорить о смысловой нагрузке этой стремительной поездки. Зато сколько впечатлений! Некоторых, правда, тошнит на виражах, но это так… побочный эффект. Короче говоря, Modern Warfare 2 – игра не про сюжет. На прохождение требуется каких-то пять часов, но это время ты проведешь с открытым ртом и вытаращенными глазами: компенсируя свою камерность, Modern Warfare 2 показывает рекордную концентрацию движухи и мяса на квадратный метр игрового пространства. Прямо как в песне советского ансамбля «Веселые ребята», ни минуты покоя: на улицах грохочут танки, с неба падают горящие самолеты, и сквозь весь этот гвалт какую-то, очевидно, умную мысль до главного героя пытается донести срывающий голосовые связки напарник.

DURAK

Хотя формально сюжет тут все же есть. Во время загрузки уровней демонстрируется карта мира, усеянная красными точками, – это условное обозначение российских войск, в огромном количестве приближающихся к берегам Северной Америки. Вторжение началось с террористического акта в Москве: главный герой, американский агент, внедрившись в банду некоего Макарова, прибывает в аэропорт и участвует в расстреле толпы мирных граждан, которые не оказывают никакого сопротивления. В конце этой, с позволения сказать, миссии бандиты, отбившись от погони,

ФАКТЫ: **4** главных героя | **2** главных злодея | **1** бессмертный капитан Прайс

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

Безумная скорость, ураган ярких событий, игра просто физически не может наскучить.

Один-единственный – Modern Warfare 2 слишком короткая.

ЕСТЬ ИГРЫ, В КОТОРЫЕ НЕ ТОЛЬКО ИНТЕРЕСНО, НО И БЕЗУМНО ПРИЯТНО ИГРАТЬ. В MODERN WARFARE 2 ВСЕ НА СВОИХ МЕСТАХ, И ЭТО ЗАМЕЧАТЕЛЬНО.

9.0

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C-Softclub
РАЗРАБОТЧИК: Infinity Ward
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–16
ИНТЕРНЕТ: www.callofduty.com

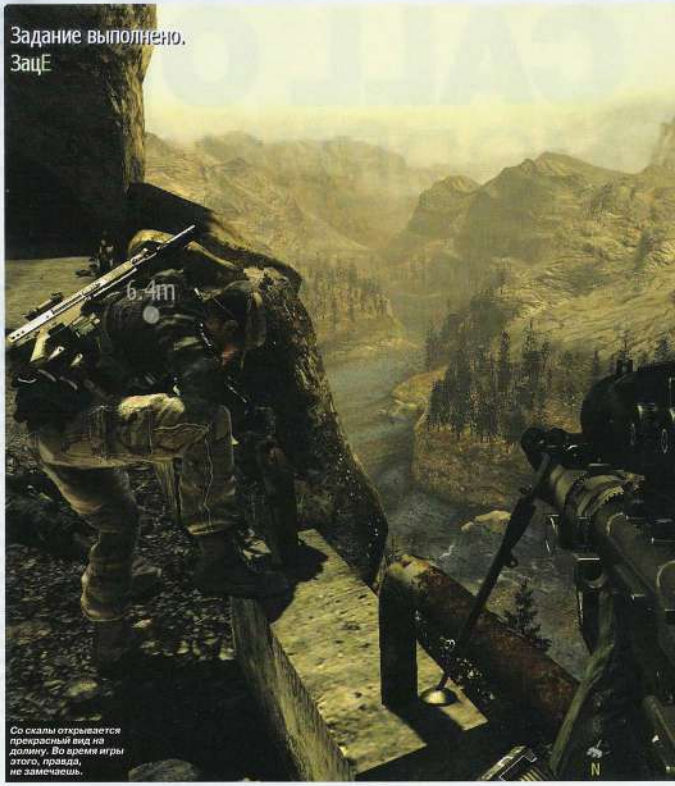
АВТОРА! АВТОРА!

Еще одна традиция, которой Modern Warfare 2 хранит верность, – цитаты о государстве и патриотизме, появляющиеся на экране в случае смерти главного героя. Среди классиков типа Макиавелли и Гете затесалось, правда, несколько натуральных маргиналов.

«Я бы не сказал, что будущее менее предсказуемо, чем прошлое... Прошлое тоже когда-то было непредсказуемо – когда еще было будущим». Дональд Рамсфельд (рожден 9 июля 1932 года, г. Иванстон, штат Иллинойс). Американский политик-республиканец, дважды побывавший на посту министра обороны США: первый раз при власти Джеральда Форда, второй – при власти фермера Джорджа Буша – младшего. Примечательно, что в первый период Рамсфельд был самым молодым министром обороны в истории Соединенных Штатов, а во второй – самым старым. Особую награду от нас получает за то, что был одним из самых сильных сторонников войны в Ираке и в итоге стал основным исполнителем этого плана.

«Легко принимать свободу как должное, если никогда ее не лишался». Ричард Брюс «Дик» Чейни (рожден 30 января 1940 года, г. Линкольн, штат Небраска). Сорок шестой вице-президент США, отличившийся на службе у обоих Джорджей Бушей. При власти младшего дважды становился исполняющим обязанности президента, когда тому требовалась госпитализация. Награду получает за свою залихватскую «доктрину 1 процента»: «Если есть вероятность хотя бы в 1 процент, что нечто представляет угрозу, действовать нужно так, будто эта вероятность стопроцентна». Бонусный утешительный приз мистер Дик (никаких намеков!) получает за то, что в 2006 году стал претендентом всемирной премии за глупость в номинации «Самый глупый человек года». Ну а кому еще Буш-младший мог поручить исполнять свои обязанности во время запоя?

«Я люблю Америку больше всего на свете – и именно поэтому настаиваю на своем праве непрерывно критиковать ее». Джеймс Болдуин (рожден 2 августа 1924 года, умер 30 ноября 1987 года). Чернокожий американский писатель и публицист, родился и провел детство и юность в Гарлеме, подвергаясь нападкам расистов. Поначалу помогал отцу в церкви, увлекаясь трудами Мартина Лютера Кинга. Позднее обнаружил в себе талант писателя, а заодно и гомосексуальные пристрастия. Многими его книги (пускай это и не совсем верно) причисляются к гей-классике, и цитируются они в соответствующем ключе. Сложновато, наверное, было обнаружить у Болдуина достойную цитату о государстве, когда среди прочих цитат в интернете чаще всего можно наткнуться на что-то вроде: «Люби его и разреши любить тебя. Ты думаешь, в мире есть иной смысл?»



Со скалы открывается прекрасный вид на долину. Во время игры этого, правда, не замечаешь.

Управляемые ракеты – это очень круто. Белые силуэты – вражеские солдаты. Сейчас их не станет.

ВСЕ ЭТИ АККУРАТНЫЕ ОПЕРАЦИИ ЗАКАНЧИВАЮТСЯ БЕШЕНОЙ КРОВАВОЙ КАРУСЕЛЬЮ.

Вот он, капитан Прайс, жив-здоров!

дружно прыгают в автомобиль, в салоне которого разоблаченный американский разведчик получает пулю в лицо. Его тело Макаров оставляет в качестве улики, желая ввести российские спецслужбы в заблуждение, таким образом провоцируя крупный международный конфликт.

Это завязка. Но, увы, по весьма мутным причинам отечественных игроков решили оставить без малейшего понятия о том, с чего началась очередная война, – в русской локализации Modern Warfare 2 уровень в аэропорту убрали, видимо, из соображений политкорректности. В результате игра выглядит как очередная банальная история о плохих коммунистах, пришедших в США устанавливать свои законы.

БЕЛЫЙ ДОМ ПОДГОРЕЛ

Основная задача, тем не менее, не изменилась: найти и нейтрализовать Макарова, который разжег пламя мирового пожара. Про убитого в самом начале американца можно забыть. Еще в первой Modern Warfare разработчики реализовали оригинальную систему чередования главных действующих лиц, и здесь то же самое: одну миссию игрок выполняет за британского спецназовца, вторую – за солдата армии США, и так почти до самого конца. Американец всю игру жарится в самом настоящем аду: разрушенные улицы Вашингтона, по которым вальяжно ездят русские бронетранспортеры; Капитолий, захваченный Иванами и медленно тлеющий под обстрелом артиллерии США. Одним словом, столица превратилась в горячую точку: кругом мины, окопы и свист пуль над головой.

Британский солдат выполняет особые поручения в совсем других уголках планеты. В отличие от почти фронтовой войны в Вашингтоне миссии на севере России представляют аккуратные операции в составе небольшого отряда. И первым напарником игрока будет Джон «Соуп» Мактавиш – герой оригинальной Modern Warfare.

Вторая часть держит марку: все эти «аккуратные операции», все до единой, заканчиваются бешеной кровавой каруселью и ракетными ударами со специального беспилотного самолета. Под конец миссии, поливая толпу врагов огненным дождем, ты и думать забудешь о том, что уровень начинался как тихая вылазка и от всех врагов приходилось прятаться.

ПОДЗАТЫЛЬНИКИ

Непрерывное действие – вот что делает игру впечатляющим виртуальным боевиком. Помимо непрекращающейся дискотеки в игре есть несколько моментов, в которых геймплей смачно трещит по швам. Кажется, еще чуть-чуть, и будет слишком громко, слишком жестко, но Modern Warfare 2 удивительным образом балансирует на грани безумия, сильно покачивается, но ни разу не падает.

Понятно, что в ходе сильно затянувшейся массовой перестрелки мозг, привыкнув к хаосу происходящего на экране, начинает постепенно отключаться. Но Infinity

Взорвали «шаурму»? Давно пора.

Ward, не будь дураками, добавила в игру особо жгучего перцу: в нескольких местах темп игры ломается как тростинка об колено, выходя на новый уровень восприятия игроком. В одной из первых миссий главный герой, карабкаясь по ледяным скалам, не успевает зацепиться ледорубом за нужный уступ и срывается вниз. «Это конец», – шепчет капитан Очевидность. Но нет, над головой появляется похожий на снеговика Мактавиш и спасает неудачливого вояку. Скрываясь от превосходящих сил противника в бразильских трущобах, командир отряда принимает решение бежать по крышам; перепрыгивая через широкий пролет между двумя домами, солдаты удачно приземляются на крыше соседней халупы – все, кроме главного героя, который беспомощно цепляется за край. «Сейчас придет командир и протянет руку помощи», – подает надежду капитан Очевидность. И он снова ошибается: на этот раз герою все-таки суждено упасть и продолжить путь к спасению другой дорогой. Без оружия. Чувствуешь себя, прошу прощения, конем, которого мало того что гонят что есть сил по ипподрому, да еще и кнутом периодически стегают.

КОДА

Самое прекрасное, что есть в этой игре, – не количество оружия, не красивые скриптовые сцены и даже не капитан Прайс, который жив-здоров аж с самой первой Call of Duty. Самое главное в Modern Warfare 2 – ее финал. Не будем разочаровывать тебя спойлерами, но не написать о финале этой игры – преступление. Infinity Ward смогла сжать пространство вокруг главного героя до размеров игольного ушка, и происходит это так резко, будто бы в комнате, в которой сидел игрок, спокойненько расстреливая русских солдат, внезапно закончился воздух. Масштабные боевые операции, орбитальные удары, взрывающийся белый дом, а потом – опа! – и есть только ты и твой враг, один на один.

Вакуум.

Бешеный аттракцион. Сумасшедшие американские горки, на которых ты, переворачиваясь вверх головой, боишься вывалиться из вагончика. Хотя всего делов: 40 секунд быстрой поездки, воплей и визга, а потом – резкая остановка и внезапная тишина. Что это было? ■

АМЕРИКАНЕЦ ВСЮ ИГРУ ЖАРИТСЯ В САМОМ НАСТОЯЩЕМ АДУ.

Черт, рыбнадзор нас все-таки догнал!

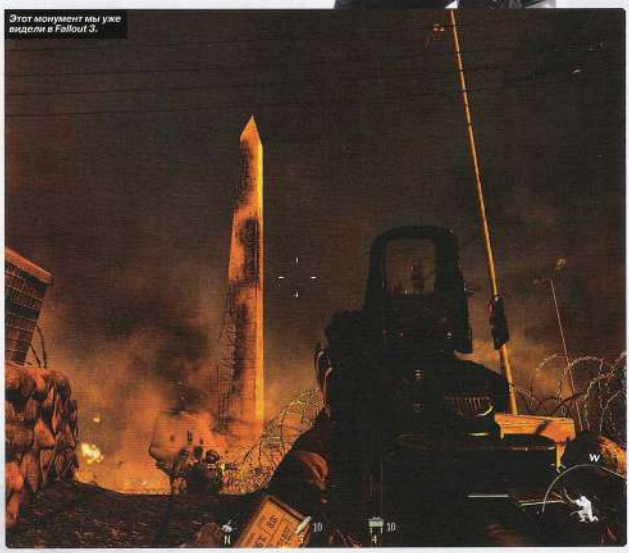
Погоня на снегоходах в одной из первых миссий не вызывает ничего, кроме АААААААААААААА!!!!!

ТВОЙ СОСЕД НЕ ВЕРИТ В ДЕМОКРАТИЮ? УБЕЙ ЕГО ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ!

Не стоит забывать, что Call of Duty – это еще и популярнейшее многопользовательское развлечение для всех возрастов. Modern Warfare 2 не осуществляет никаких революционных прорывов по сравнению с предыдущими частями: многое из того, что было в оригинальной MW, осталось и во второй части. Например, система своеобразной прокачки, получения рангов и наград за убийства противников.

Для сериала в целом это вполне традиционная форма подачи многопользовательского режима: еще в первой Call of Duty с количеством фрагов росло максимальное количество патронов, гранат, а особо ретивым бойцам выдавали смертоносные взрывпакеты. Аналогичная система получения так называемых «киллстрайков» есть и в Modern Warfare 2: при должной кровожадности тебе достанутся стратегические гаджеты, позволяющие наносить удары с беспилотного самолета. Пустячок, а приятно.

Помимо миллиона перков и бонусов, которые можно получить в ходе игры, у сетевого режима Modern Warfare 2 есть одна серьезная особенность, вызвавшая не меньший резонанс, чем история с московским аэропортом. Речь о том, что в MW2 использована новая система IWNet и связь между игроками происходит не через выделенные серверы, как прежде, а через одноранговые P2P-сети. Таким образом, возможности играть в Modern Warfare 2 по локальной сети нет, что серьезно расстроило любителей «погонять в контру по локалочке», скачавших пиратскую копию игры.



Этот монумент мы уже видели в Fallout 3.

ПАТРИОТИЗМ ПОРТИТ ИСТОРИЮ.

И. В. ГЕТЕ

Автор:
Иван Гусев

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Рэнди Питчфорд, президент Gearbox Software

– Мы вели переговоры по поводу разработки игры по мотивам фильма «Бегущий по лезвию бритвы». И мы типа получили согласие, но потом передумали. Слишком уж рискованно все было в бизнес-плане. Мы хотели сделать игру с подобающим фильму размахом, но на это потребовалось бы 25 миллионов долларов. А сколько бы ушло на рекламу! Мы поняли, что можем не отбить вложенные средства и отказались от проекта. ■

Скофилд готов вкалывать на благо Activision.

ПЕРЕБЕЖЧИКИ С МОЛОТКОМ

Компания Activision официально сообщила об открытии в калифорнийском Фостер Сити студии Sledgehammer Games. Ее возглавили перебежчики из Electronic Arts, ветераны игровой индустрии Глен Скофилд (Glen Schofield) и Майкл Кондри (Michael Condrey). Они вдвоем руководили разработкой хоррор-экшена Dead Space, получившего свыше 80 наград. Не удивительно, что Activision переманила талантливых игроделов. Сейчас Sledgehammer Games трудится над дебютным проектом. По слухам, это может быть игра из серии Call of Duty. ■

ФАКТ

1 МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ ПРИНЕСЛИ ПРОДАЖИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО КОНТЕНТА К DRAGON AGE ЗА ПЕРВУЮ НЕДЕЛЮ

MODERN WARFARE 2 БЬЕТ РЕКОРДЫ

Эти парни идут на рекорд.

Как и предсказывали аналитики, релиз шутера Call of Duty: Modern Warfare 2 оказался главным событием 2009 года в индустрии развлечений. Еще ни одна книга или фильм не приносили деньги столь быстро и так много. За первые 24 часа с момента начала продаж Modern Warfare 2 разошлась тиражом 4.7 миллиона экземпляров – и это данные только по Великобритании и Северной Америке. Предыдущий рекорд, установленный разрекламированным экшеном Grand Theft Auto 4 (3.6 миллиона копий), продержался только полтора года. Всего за сутки издательство Activision заработало 310 миллионов долларов. За пять дней на прилавках игра принесла 550 миллионов. Для сравнения: фильм «Гарри Поттер и принц-полукровка» за тот же срок сумел собрать по миру «лишь» 394 миллиона баксов, а GTA4 – 500 миллионов.

Запуск Call of Duty: Modern Warfare 2 сопровождался масштабной рекламной кампанией. Эксперты подсчитали, что разработка игра обошлась в 40–50 миллионов долларов. На рекламу, печать дисков и выплату роялти Sony и Microsoft ушло в три раза больше долларов – порядка 150 миллионов. Однако не думаем, что сейчас кто-нибудь в Activision жалеет о потраченных деньгах. Modern Warfare 2 – самая продаваемая игра 2009 года и, кто знает, может, и 2010-го тоже. Эксперты пророчат тираж в 15–20 миллионов экземпляров и прибыль за миллиард баксов.

Представители Activision отметили, что, несмотря на скандал, вызванный отсутствием поддержки выделенных серверов, PC-версия игры продается гораздо лучше, чем PC-версия Call of Duty 4: Modern Warfare. Кажется, многие из тех, кто призывал бойкотировать шутер, все-таки не устояли перед соблазном и купили Modern Warfare 2. ■

Modern Warfare 2 гарантированно станет самым успешным FPS в истории.

Гарри Поттер в пролете.

FAR CRY 3: ПРОЧЬ ИЗ АФРИКИ?

ХОДЯТ СЛУХИ

В Африке было здорово, но пора ехать дальше.

Кевин Шорт первым проболтался о Far Cry 3.

Шутер Far Cry 2 разошелся по свету многомиллионным тиражом, так что мало кто сомневался в том, что рано или поздно нас ждет третья часть. И вот косвенные подтверждения существования проекта получены. Несколько ребят из команды Far Cry 2 до недавнего времени трудились над экшеном Avatar: The Game по мотивам блокбастера Джеймса Кэмерона (James Cameron). Они обмолвились, что по завершении работы их, вероятно, перебросят на Far Cry 3. Недавно сценариста Far Cry 2 и Avatar: The Game Кевина Шорта (Kevin Shortt) спросили, участвует ли он в создании следующей части популярной FPS-серии. Журналисты ждали ответ: «Без комментариев», а вместо этого услышали: – Нет, не участвую. Но я хорошо знаком с командой, занятой Far Cry 3, и то, что они мне показывали, весьма впечатляет.

Анонимный источник сообщил, что Far Cry 3 находится на ранней стадии разработки и пока еще ничего не известно наверняка. Однако он дал понять: маловероятно, что действие игры снова развернется в Африке. Напомним, ранее ходили слухи... об Антарктике. Поговаривают, Far Cry 3 создается студией Ubisoft Montreal на улучшенной версии движка Dunia и выйдет никак не раньше 2011 года. Издательство Ubisoft отказалось комментировать слухи. Однако одно теперь известно достоверно – Far Cry 3 в разработке! ■

ELECTRONIC ARTS ЗАКРЫЛА ДЮЖИНУ ПРОЕКТОВ

EA не пожалела денег на Pet Society.

Вторая мировая война закончена для Medal of Honor?

В Electronic Arts очень неспокойно. Квартал за кварталом издательство несет убытки и пытается найти выход, как снова стать прибыльной компанией. Так, EA купила Playfish, разработчика казуальных игр (у виртуального тамагочи Pet Society 21 миллион игроков в месяц). Издательство намеревается пробиться в социальные сети и хорошенько там заработать. За Playfish заплатили 274 миллиона долларов. Еще 100 будет выплачено, если студия выполнит ряд поставленных задач. Дорогая покупка стала одной из причин массовых сокращений в EA. Издательство решило расстаться с 17 процентами работников. Всего к марту будут уволены 1500 сотрудников. Эта мера приведет к ежегодной экономии в размере 100 миллионов долларов. Компания также намерена перестать вкладывать деньги в рискованные проекты. Одновременно с увольнениями была прекращена разработка «дюжины игр». Что это за проекты, не сообщается. «Электроники» намерены сосредоточиться на развитии проверенных, хитовых серий. Так, в 2010 году нас ждет «революционная» Need for Speed от Criterion Games (Burnout). Кроме того, в ближайшее время будет анонсирована новая часть Medal of Honor. Если верить слухам, действие шутера разворачивается в наши дни. EA признает, что популярную некогда серию ждет перезапуск. ■

Diablo 3 метит в долгострои.

BLIZZARD НЕ СПЕШИТ

Diablo 3 не выйдет в 2010 году. Об этом было сказано одним из руководителей издательства Activision Blizzard Томасом Типплом (Thomas Tippl). Он четко дал понять, что в 2010 году Blizzard выпустит дополнение World of Warcraft: Cataclysm и StarCraft 2: Wings of Liberty. Релиз Diablo 3, следующих двух эпизодов StarCraft 2 и новой онлайновой игры намечен на... «будущие годы». А нельзя ли точнее, Томас? Нельзя.

Кстати, недавно вселенная Warcraft отпраздновала свое 15-летие. По такому поводу журналисты спросили Blizzard: «Когда ждать Warcraft 4?» Ответ: через несколько лет. ■

Bad Company 2 делают хорошие люди.

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ BAD COMPANY 2

Бета-тестирование PC-версии шутера Battlefield: Bad Company 2 не началось в декабре, как планировалось. Студия Digital Illusions решила перенести его на начало 2010 года, но зато увидеть игру сможет больше геймеров, чем планировалось изначально. Разработчики уверяют, что PC-версия будет выгодно отличаться от консольных: мультиплеер до 32 игроков (24 – на Xbox 360 и PlayStation 3), поддержка выделенных серверов и DirectX 11 и пр. и пр. – Каждая версия Battlefield: Bad Company 2 настроена под конкретную игровую платформу, – говорит продюсер игры Гордон Ван Дайк (Gordon Van Dyke). ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Чет Фалижек, сценарист студии Valve Software

Какими проектами занята Valve? В компании есть несколько разных команд, и они работают над всякой всячиной прямо сейчас. Секретной всякой всячиной. Half-Life 2: Episode Three? Мы терпеть не можем рассказывать об игре раньше, чем она близка к релизу, потому что кто знает, что случится? Всякое может произойти. И пожалуйста, не спрашивайте меня, выйдет ли сиквел Portal, я не знаю! ■

Homefront – новый FPS от авторов Frontlines.

THQ БЬЕТСЯ БЕЗ ПРАВИЛ

Издательство THQ, похоже, начинает потихоньку выбираться из финансовой ямы. Благодарить за это стоит консольный симулятор боев без правил UFC 2009 Undisputed, спрос на который продолжает оставаться очень высоким. В третьем финансовом квартале доходы снизились до 5.6 миллиона долларов (в 2008 году было 115.3 миллиона). Новость вызвала рост цены акций THQ, причем аж на 14.5 процента. Издатель также заявил, что до апреля 2011 года выпустит экшен Warhammer 40K: Space Marine и шутер Homefront от Kaos Studios. ■

ФАКТ

309

ТЫСЯЧ ЭКЗЕМПЛЯРОВ NEED FOR SPEED: SHIFT КУПИЛИ АМЕРИКАНЦЫ В ПЕРВЫЙ МЕСЯЦ ПРОДАЖ

PANDEMIC STUDIOS ЗАКРЫТА

The Saboteur – прощальная игра Pandemic.

Lord of the Rings: Conquest не окупила затрат на разработку.

В ноябре руководство издательства Electronic Arts сообщило, что собирается уменьшить штат компании на 17 процентов. Это означает, что 1500 сотрудников будут уволены. Начались сокращения в EA Black Box и Mythic Entertainment. Но больнее всего решение о реструктуризации штата ударило по лос-анджелесской Pandemic Studios, как раз завершившей работу над экшеном The Saboteur. Компания, открытая в 1998 году и известная по сериям Full Spectrum Warrior, Star Wars: Battlefront и Mercenaries, закрыта. Сокращены 200 человек, включая основателей студии Джоша Резника (Josh Resnick), Эндрю Голдмана (Andrew Goldman) и Грега Боррада (Greg Borrud). Pandemic Studios была куплена «электрониками» в 2007 году вместе с канадской BioWare за умопомрачительные 860 миллионов долларов. К сожалению, как раз в это время в жизни студии началась черная полоса. Экшен Mercenaries 2: World in Flames получил средние оценки, хотя разошелся неплохим тиражом. Lord of the Rings: Conquest оказалась полным провалом. А игру по мотивам фильма «Темный рыцарь» пришлось отменить из-за низкого качества работы. Небольшая часть сотрудников Pandemic переведена в лос-анджелесскую студию EA. Закрытие компании никак не повлияло на выпуск The Saboteur – игра вышла в срок. Представитель Electronic Arts заверил, что серии Pandemic не будут позабыты и в ближайшие месяцы нас ждут интересные анонсы. ■

DEUS EX 3 – PC-ЭКСКЛЮЗИВ?

Релиз Deus Ex 3 ожидается осенью 2010 года.

Спектор не сумел выкупить Deus Ex.

Разработка киберпанк-экшена Deus Ex 3 постепенно близится к завершению. В сценарий больше не вносятся никакие правки, пора делать внутриигровые ролики. И тут на помощь студии Eidos Montreal пришла компания Square Enix. Новый владелец Eidos предложил сделать все перенесенные ролики к Deus Ex 3.

– Deus Ex 3 стала первым проектом, над которым Eidos и Square Enix трудятся вместе, – рассказывает генеральный менеджер Eidos Montreal Стефан Д'Астуа (Stephane D'Astous). – Люди в Токио очень рады поработать с нами. Они, похоже, подустали от Final Fantasy. Говорят, что хотят поучаствовать и в создании Thief 4. Тем временем появились слухи, будто бы Deus Ex 3 – PC-эксклюзив. Неназванный источник, близкий к разработчикам, заявил, что консольных версий не будет из-за общей сложности проекта. Признаться, в это сложно поверить. Ну а Уоррен Спектор (Warren Spector), «папа» Deus Ex, поведал в недавнем интервью, что пытался в свое время купить права на серию, но неудачно. Дизайнер придумал сюжет в духе Deus Ex и надеется когда-нибудь воплотить его в жизнь. ■

НАРОД ПРОТИВ MODERN WARFARE 2

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

Activision игнорирует претензии персональщиков.

В русской версии ты не найдешь этой миссии.

Миссия No Russian в шутере Call of Duty: Modern Warfare 2 продолжает оставаться предметом яростных споров. Напомним, в ней террористы устраивают бойню в московском аэропорту. Игрок может стрелять по безоружным, если пожелает. Для тех, кому подобное не по вкусу, разработчики предусмотрели возможность пропустить неприятную сцену.

Впрочем, в российское издание Modern Warfare 2 миссия No Russian не попала. Посоветовавшись с экспертами, боссы издательства Activision решили вырезать ее. Консольные версии игры пока вовсе не поступали в магазины – там цензурировать сложнее, чем на PC.

В Германии No Russian оставили, но стрелять по гражданским нельзя. В Австралии Modern Warfare 2 могут вовсе запретить – представители разных общественных организаций выступили против «виртуального терроризма» и требуют пересмотреть рейтинг игры.

Не дает покоя геймерам и отсутствие в PC-версии Call of Duty поддержки выделенных серверов. Лаг и читерство в многопользовательской игре сводят все удовольствие на нет. Петицию с протестом подписали 200 тысяч человек. Сердитые геймеры ставят Modern Warfare 2 низкие оценки, но в Activision и в ус не дуют: продажи PC-версии составляют лишь три процента от общего тиража блокбастера Infinity Ward. ■

COMMAND & CONQUER УЧИТСЯ У BATTLEFIELD HEROES

◀ Скоро мы узнаем всю правду о Кейне.

▶ По слухам, с предыдущего места работы Ван Канегема уволили...

Издательство Electronic Arts официально заявило: PC-эксклюзив Command & Conquer 4: Tiberian Twilight окажется на прилавках магазинов 16 марта. Фэны, оформившие предзаказ, получат возможность поучаствовать в бета-тестировании игры и бонусную миссию в подарок.

Поговаривали, Tiberian Twilight завершит популярную RTS-сагу. Однако, согласись, довольно сложно сказать «Хватит», когда тираж серии перевалил за 30 миллионов экземпляров. Вот и «электроники» не рискнули убивать курицу, несущую золотые яйца. Наоборот, Command & Conquer будут усиленно развивать. Издательство наняло создателя серий Might & Magic и Heroes of Might & Magic Джона Ван Канегема (Jon Van Caneghem) и назначило его «главным по C&C». Ван Канегем тут же заявил, что всегда был большим поклонником серии и знает, как вернуть ей былую популярность. Спасение – в интернете! «Вы посмотрите, что сделал онлайн с RPG за последние десять лет! – восклицает Джон и добавляет: – шутер Battlefield Heroes тоже неплохая модель для подражания».

Фэны серии напряглись – они боятся дальнейшего «опопсения» Command & Conquer. ■

Shadowbane продолжит жить в оффлайне?

«ТЕМНЫЕ» ДЕЛА UBISOFT

Один из боссов Ubisoft Ален Мартинез (Alain Martinez) при помощи языка намеков поведал о планах компании. Он заявил, что в 2010 году нас ждет Assassin's Creed, но не пояснил, идет ли речь о скачиваемом контенте, спин-оффе или полноценном триквеле. Мартинез также напомнил о майской премьере фильма «Принц Персии» и дал понять: наверняка что-то выйдет в поддержку картины. Но что?!

Помимо прочего Ubisoft недавно зарегистрировала торговую марку Shadowbane. MMORPG под таким названием была закрыта в 2009 году. По слухам, теперь нас ждет однопользовательская игра во вселенной Shadowbane. ■

Специздание BioShock 2 собрано с фантазией.

ДОСТАВАЙ ПАТЕФОН

Издательство Take-Two Interactive здорово всех удивило специальным изданием BioShock 2. Помимо традиционных для коллекционок артбука в твердой обложке, саундтрека и постеров в комплект войдет... грампластинка с избранными композициями из игры. Special Edition стоит под сотню баксов и не будет допечатываться, так что аудиофилам не мешает подсуетиться.

Компания BioWare, в свою очередь, анонсировала коллекционное издание Mass Effect 2 в жестяной коробке. Внутри 48-страничный артбук, первый выпуск комикса Mass Effect Redemption и DVD с фильмом, рассказывающим о создании игры. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джесси Штерн, сценарист Call of Duty: Modern Warfare 2

Нас сильно критикуют за уровень в аэропорту в Modern Warfare 2. Но и хвалят тоже. Люди демонстрируют такие сильные эмоции, и это именно то, чего мы добивались. Мы хотели расстроить, встревожить, взбудоражить геймеров. Людям интересно, каково это – оказаться в такой ситуации. Человеческая натура! Когда мы тестировали уровень, ни один из тестеров не удержался, чтобы не открыть пальбу по гражданским. ■

Недавно Trials «докатилась» до Xbox Live.

РАЗРАБОТЧИКИ СТАЛИ ПИРАТАМИ

Финская студия RedLynx решила бороться с пиратством оригинальным способом. В день премьеры мотоциклетной аркады Trials разработчики выложили игру на всех известных торрент-трекерах. В пиратской версии не хватало лишь одного компонента – таблицы результатов. А это, как говорят разработчики, «душа Trials». Если игра понравилась, будь любезен купить ее и тогда сможешь сравнить свои рекорды с достижениями других геймеров. Эффект? 150 тысяч проданных копий Trials. Не так уж много, но все лучше, чем ничего. ■

ФАКТ

2.5

МИЛЛИОНА ЭКЗЕМПЛЯРОВ – ТИРАЖ NEED FOR SPEED: SHIFT НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ

ПРИНЦ ПЕРСИИ ПРОТИВ ПИРАТОВ

«Принц Персии» – главная кинопремьера Disney в 2010 году.

Брэд Питт заинтересовался Dark Void.

28 мая состоится премьера приключенческого фильма Prince of Persia: The Sands of Time. Картина, спродюсированная Джерри Брукхаймером (Jerry Bruckheimer), человеком, стоящим за трилогией «Пираты Карибского моря» и многими другими голливудскими блокбастерами, обещает стать одним из главных хитов 2010 года.

– Это не обычная адаптация видеоигры, – говорит исполнитель главной роли Джейк Гилленхал (Jake Gyllenhaal). – Это эпик с классной историей и неожиданными поворотами сюжета.

– Нам кажется, Prince of Persia может стать успешнее «Пиратов Карибского моря», – заявил глава Ubisoft Ив Гильмо (Yves Guillemot), выступая перед инвесторами и аналитиками. – Думаю, это поможет бренду укрепить свои позиции. Гильмо дал понять, что выпуск следующей игры в серии решенный вопрос, однако не стал вдаваться в подробности.

К другим киноновостям. Немецкий гений Уве Болл (Uwe Boll) объявил, что его следующим фильмом будет Bloodrayne 3: Warhammer. Сексапильная Кристанна Локен (Kristanna Loken), сыгравшая Рэйн в первой части, снова исполнит главную роль.

Тем временем компания Брэда Питта (Brad Pitt) Plan B купила у издательства Capcom права на экранизацию экшена Dark Void. По слухам, Питт может сыграть пилота, разбившегося в Бермудском треугольнике и оказавшегося в параллельном мире. ■

СЕСИЛ ДЕЛАЕТ КВЕСТ ПО МОТИВАМ «САПЕРА»

Как ты думаешь, можно ли превратить «Сапера», незамысловатую головоломку, хорошо знакомую всем пользователям Windows, в интересный квест? Нет? А вот Чарльз Сесил (Charles Cecil) с тобой не согласен. Не так давно создатель серии Broken Sword рассказал, что работает над адвенчурой вместе художником комикса «Хранители» Дэйвом Гиббонсом (Dave Gibbons). Много лет назад пара уже работала вместе над квестом Beneath a Steel Sky. Теперь же они переосмысляют «Сапера». Проект разрабатывается студией Revolution Software.

Тайну случайно выдал глава издательства OneBigGame Мартин де Ронд (Martin de Ronde):

– Сесил пришел ко мне с сюжетом, который объяснял, почему повсюду мины, рассказал о персонажах игры. Он придумал очень интересную вселенную. Может получиться действительно крутая игра с оригинальным геймплеем.

– Да, я могу подтвердить, что сделал прототип проекта, имеющего очень далекое родство с «Сапером», – признал Чарльз Сесил. – Однако игра находится на ранних стадиях разработки, все может тысячу раз поменяться, и рано что-то рассказывать или комментировать. ■

«Сапер» – превосходный источник вдохновения.

Сесил здорово всех удивил.

2K BOSTON ВОЗРОЖДАЕТ SPEC OPS?

ХОДЯТ СЛУХИ

Первый ролик Spec Ops не дает понять, что за игра нас ждет.

Игры серии Spec Ops традиционно получали 5–6 баллов от критиков.

В интернет просочился трейлер новой игры от издательства Take-Two Interactive. Ролик изготовлен нью-йоркским рекламным агентством Tronic, специализирующимся на компьютерной графике. Название четко указывает, к какому продукту относится видео и кто заказчик: Spec Ops для Take-Two. По не подтвержденной пока информации, серию возрождает студия 2K Boston, хорошо тебе знакомая по BioShock. Стоп! Но ведь всем давно известно, что 2K Boston занята новой игрой в серии X-Com. Неужели слухи оказались… хм-м… слухами? Сейчас трудно ответить на этот вопрос. Действительно, на протяжении двух лет многие, включая нас, считали, будто бы Кен Левин (Ken Levine) и его команда воскрешают X-Com. В резюме одного из бывших сотрудников Take-Two в списке проектов была указана X-Com для Xbox 360 и PC. Однако летом 2009 года стало известно, что 2K Boston делает не тактическую стратегию, а шутер. Тогда-то и появились сомнения.

Spec Ops – бюджетная серия, имевшая определенный успех в начале XXI века. На кой черт ее возобновлять? Ответ прост: Take-Two нужна своя серия о бравых спецназовцах в духе Call of Duty: Modern Warfare и Rainbow Six. 2K Boston подобная задача вполне по силам. И, кстати, возможно, студия трудится сразу над двумя играми, и X-Com пока рано хоронить. ■

ROCKSTAR ГОТОВИТ BULLY 2

Новая Bully, новые проказы.

Кажется, Rockstar случайно раскрыла большой секрет.

С тудия Rockstar Vancouver сейчас доделывает экшен Max Payne 3. Игра должна была выйти еще в 2009-м, но что-то не сложилось и проект перенесли на первую половину 2010 года. Так или иначе, работы осталось немного и возникает вопрос: что дальше? А дальше, если верить композитору экшенов Bully и The Getaway Шону Ли (Shawn Lee), – Bully 2. Первая часть вышла в 2006 году, спровоцировала несколько скандалов (например, многих возмутили целующиеся в игре мальчики) и разошлась по свету приличным тиражом. Спрашивается, почему бы не сделать сиквел?

– Похоже, в скором будущем я буду писать саундтрек к Bully 2, – заявил Шон Ли. Музыканты не раз выбалтывали большие секреты. К примеру, они выдали Diablo 3 задолго до официального анонса.

Другая новость из жизни Rockstar Games касается двух дополнений к Grand Theft Auto 4, считавшихся Xbox 360-эксклюзивом. Последний патч к PC-версии не только устранил ряд ошибок, но и добавил лист достижений в Games for Windows Live, относящийся к дополнению The Lost and Damned. Похоже, адд-оны вскоре переберутся на персоналку! ■

Хищники и свастика под запретом в Германии.

НЕМЦЫ БОЯТСЯ ЧУЖИХ

Шутер Aliens vs. Predator может не выйти в Германии. Как известно, в этой стране очень строго относятся к играм с «повышенным» содержанием насилия. А AvP как раз об этом – о бескомпромиссной бойне, устроенной людьми, чужими и хищниками. Издательство Sega уже оповестило немецких геймеров, что они, возможно, останутся без Aliens vs. Predator, так как местная комиссия, присваивающая возрастные рейтинги, может посчитать игру чересчур кровавой для Германии. Sega не намерена выпускать цензурированную версию, так как это не будет соответствовать духу брутальной серии. ■

Темный рыцарь не спешит на покой.

БЭТМЕН ВОЗВРАЩАЕТСЯ

То, что экшен Batman: Arkham Asylum – хит, ни у кого не вызывает сомнений. Тираж игры приближается к 3 миллионам копий, критики и геймеры счастливы, издатель хлопает в ладоши от радости, подсчитывая доход… Не мудрено, что слухи о сиквеле уже витают в воздухе.

– У меня нет полномочий говорить об этом, – признается основатель и совладелец Rocksteady Studios Сефтон Хилл (Sefton Hill). – Во вселенной Бэтмена полно интересных историй, и мы очень рады, что работаем с этим франчайзом и взбудоражены будущими возможностями. Читай между строк: Batman: Arkham Asylum 2 неизбежна! ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джон Ричитьелло, глава Electronic Arts

Мы увольняем 1500 работников. И нам очень жаль всех тех, кому придется уйти. Сокращения необходимы, чтобы трансформировать нашу компанию. Такое время. К сожалению, покупатели не появляются в магазинах игр с той регулярностью, которой нам хотелось бы. Мы должны меньше рисковать, выпуская новые, оригинальные игры, и больше полагаться на серии с доказанным коммерческим потенциалом. ■

ACTIVISION ПОМОГАЕТ ВЕТЕРАНАМ

Серия Call of Duty принесла издательству Activision миллиарды долларов. В компании посчитали, что при таких заработках не грех что-нибудь пожертвовать на благотворительность, и учредили грант Call of Duty Endowment в миллион долларов. На эти деньги предполагается создать фонд, который будет помогать безработным военным. Как показывает статистика, 18 процентов людей, покинувших армию в последние три года, сейчас сидят без дела. Activision хочет помочь им интегрироваться в общество. Ну и пропариться, само собой. ■

ФАКТ

1.6

МИЛЛИОНА КОПИЙ – ТИРАЖ ASSASSIN'S CREED 2 ЗА ПЕРВУЮ НЕДЕЛЮ ПРОДАЖ

BORDERLANDS 2 – РЕШЕННЫЙ ВОПРОС

Borderlands, постапокалиптический гибрид FPS и RPG, признан самой быстро продаваемой игрой 2009 года, не являющейся сиквелом и не основанной на какой-либо лицензии. Накануне релиза аналитики пророчили проекту провал, уверяя, что ее задавят Call of Duty: Modern Warfare 2 и пр. Однако продажи Borderlands оказались куда выше прогнозируемых. За десять дней в октябре по США разошлось свыше полумиллиона экземпляров. Возник даже небольшой дефицит, и пришлось срочно допечатывать тираж. Облажавшиеся эксперты со вздохом признали: перед нами – хит.

В Gearbox Software вздохнули с облегчением. Продажи предыдущего проекта компании – Brothers in Arms: Hell's Highway оказались невысоки, и студия отчаянно нуждалась в успешном проекте. Теперь настало время задуматься о сиквеле Borderlands.

– Да, я, наверное, могу подтвердить: у Borderlands 2 есть шанс, – со смехом заявил креативный директор Gearbox Майк Ньюман (Mike Neumann). – Когда появляется новая интересная игра, люди, как правило, хотят «добавки», и наш случай – не исключение. Правда, пока еще ничего официально не решено. Мы заняты созданием дополнительного контента к Borderlands, а о сиквеле говорим вполголоса. Пока. Наша игра успешна, всем нравится, так что, по-моему, Borderlands 2 – практически решенный вопрос. ■

UBISOFT: ЛУЧШЕ МЕНЬШЕ, ДА ЛУЧШЕ

Последний финансовый отчет издательства Ubisoft не внушал оптимизма, поскольку по сравнению с 2008 годом продажи упали вдвое. Наибольший спрос был на шутер Call of Juarez: Bound in Blood (900 тысяч экземпляров). А вот результаты новой аркады о черепашках-ниндзя и игры по мотивам мультфильма «Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек» откровенно расстроили издателя. Но в компании не вешают нос. Отлично стартовал экшен Assassin's Creed 2 – он продается на 32 процента быстрее первой части.

Глава Ubisoft Ив Гильмо (Yves Guillemot) говорит, что в компания станет выпускать меньше игр, но каждая из них будет событием. Издательство также хочет укрепить позиции в «нетрадиционных» для нее жанрах: RPG, файтингах, спортивных играх. Гильмо заявил, что уверен в успехе TrackMania 2.

Он также просветил инвесторов насчет браузерной многопользовательской игры Heroes of Might and Magic Kingdoms. Она сейчас в стадии бета-тестирования и выйдет в начале 2010 года. Кстати, по слухам, анонс стратегии Heroes of Might and Magic 6 уже не за горами. ■

CALL OF DUTY: ЧТО ДАЛЬШЕ?

Activision ждет Modern Warfare 3 от Infinity Ward в 2011 году

МакКидд готов к съемкам в Call of Duty.

Несмотря на то что Call of Duty: Modern Warfare 2 вышла совсем недавно, в издательстве Activision уже живут будущим. Можно с уверенностью сказать: в ближайшие годы Call of Duty будет много. Очень много.

Руководство Activision официально подтвердило: следующая игра в серии появится в конце 2010 года. Разрабатывает ее студия Treyarch, на чьем счету Call of Duty 3 и Call of Duty: World at War. Игродельы заверили, что тема Второй мировой войны закрыта. По слухам, действие следующей Call of Duty развернется в годы холодной войны. Студия Infinity Ward продолжит заниматься развитием линейки Modern Warfare. Но, что любопытно, издательство Activision перебросило на серию Call of Duty еще одну студию. Какую именно, неизвестно, но, поговаривают, это либо Raven Software (Quake 4, Soldier of Fortune), либо новообразованная Sledgehammer Games. Есть мнение, что третья студия займется созданием многопользовательской онлайновой игры Call of Duty. В Activision уже обмолвились о возможности существования подобного проекта, осталось только дождаться официального подтверждения.

Кроме того, феноменальный успех Modern Warfare 2 заставил зашевелиться киношников. Актер Кевин МакКидд (Kevin McKidd), озвучивший в игре капитана МакТавиша, проболтался, что, возможно, сыграет эту роль и в большом кино. ■

ВРЕМЯ СЧИТАТЬ ДЕНЬГИ

Guitar Hero 5 может поспорить с мнением, что мода на музыкальные игры уходит.

Mini Ninjas стартовала не очень уверенно.

Один за другим издатели отчитались в своих доходах. Activision Blizzard за июль – сентябрь 2009 года напродавала игр на 703 миллиона долларов, но чистого дохода поимела лишь 15 миллионов. Впрочем, и это хорошо, поскольку в 2008 году за аналогичный период издательство понесло убытки в размере 108 миллионов. Главными бестселлерами стали Guitar Hero 5 и Marvel: Ultimate Alliance 2. Всего за год Activision Blizzard планирует заработать 4 миллиарда долларов.

Японская компания Square Enix отчиталась сразу за полгода – с апреля по сентябрь. Издательство заработало миллион долларов. По сравнению с 2008 годом продажи выросли на 33.2 процента, но доход упал до 29.5 миллиона долларов. В лидерах Dragon Quest 9, ролевка для карманной консоли Nintendo DS (4 миллиона копий), экшен Batman: Arkham Asylum (2.63 миллиона) и Mini Ninjas (600 тысяч).

Доходы Konami упали более чем на 80 процентов по сравнению с 2008 годом. Вот что значит год без новой части Metal Gear Solid. Тем не менее компания все равно в плюсе – 24 миллиона долларов прибыли упало на счета. ■

Сила покинула Krome.

СИТХИ МСТЯТ KROME

В австралийской Krome Studios, насчитывающей 400 человек, объявлены масштабные сокращения. Увольнения случатся во всех трех офисах: и в Мельбурне, и в Брисбене, и в Аделаиде. «Сокращаем и плачем, – вздыхает генеральный директор Krome Роберт Уолш (Robert Walsh). – Своих друзей отправляем на улицу! Но иначе компании не выжить!»

Krome Studios известна прежде всего по экшену Star Wars: The Force Unleashed. Последние проекты компании (Transformers: Revenge of the Fallen и Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes) продаются хуже, чем надеялись издатели. Это, вероятно, и привело к сокращениям. ■

Капитан Америка обзаведется своей игрой.

ОБЩИЙ СБОР СУПЕРГЕРОЕВ

2011 год наверняка запомнится всем фэнам комиксов. В мае на экраны кинотеатров выйдет приключенческий фильм «Тор» о золотоволосом боге грома с большим молотом. На тот же месяц намечена премьера «Человека-паука 4». А в июле Капитан Америка в The First Avenger: Captain America займется насаждением демократии во всем мире. К каждому из этих фильмов сейчас делают игры. Капитан Америка и Тор «работают» на Sega, а у Питера Паркера подписан контракт с Activision до 2017 года. Впрочем, руководство издательства заявило, что и 2010 год не обойдется без новой игры о человеке-пауке. ■

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ
НОЯБРЬ 2009 ГОДА

Название игры	Издатель
8–14 НОЯБРЯ	
1. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
2. Football Manager 2010	Sega
3. Dragon Age: Origins	Electronic Arts
4. The Sims 3	Electronic Arts
5. Championship Manager 2010	Eidos
6. Empire: Total War	Sega
7. Borderlands	Take-Two Interactive
8. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
9. Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda Softworks
10. Pro Evolution Soccer 2010	Konami
15–21 НОЯБРЯ	
1. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
2. Football Manager 2010	Sega
3. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
4. Left 4 Dead 2	Electronic Arts
5. Dragon Age: Origins	Electronic Arts
6. The Sims 3	Electronic Arts
7. Championship Manager 2010	Eidos
8. Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda Softworks
9. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
10. Empire: Total War	Sega

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В АВСТРАЛИИ
НОЯБРЬ 2009 ГОДА

Название игры	Издатель
16–22 НОЯБРЯ	
1. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
2. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
3. Dragon Age: Origins	Electronic Arts
4. The Sims 3	Electronic Arts
5. Left 4 Dead 2	Electronic Arts
6. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
7. Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda Softworks
8. Borderlands	Take-Two Interactive
9. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
10. World of Warcraft Battlechest	Blizzard Entertainment

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В НОВОЙ ЗЕЛАНДИИ
СЕНТЯБРЬ – ОКТЯБРЬ 2009 ГОДА

Название игры	Издатель
16–22 НОЯБРЯ	
1. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
2. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
3. Dragon Age: Origins	Electronic Arts
4. The Sims 3	Electronic Arts
5. The Sims 2	Electronic Arts
6. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
7. Left 4 Dead 2	Electronic Arts
8. Age of Empires Complete	Microsoft
9. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
10. World of Warcraft Battlechest	Blizzard Entertainment

Как и предполагалось, под конец года хитовые новинки здорово потеснили старичков вроде World of Warcraft и The Sims. Само собой, всех «порвала» Call of Duty: Modern Warfare 2. Каких только проклятий не послали в адрес разработчиков приверженцы PC! Выделенных серверов нет, в мультиплеере лаг и провокации, и не забудьте про злополучную миссию в российском аэропорту! На Amazon у Modern Warfare 2 оценка – менее 2 баллов. И на многих других сайтах – тоже. Такое впечатление, что игра настолько всем не мила, что ее не то что на вершине чартов быть не должно, вообще в TOP10. Ан нет. Из Activision уже отчитались: продажи Modern Warfare 2 для персоналки за одну неделю побили тираж PC-версии Call of Duty 4: Modern Warfare. Ругань для шутера Infinity Ward – только лишняя реклама. Все критиканы купили себе по экземплярчику и еще и друзьям сказали: ни в коем случае не берите эту дрянь! А те тут же побежали в магазин.

Очень неплохо стартовала в мире новая ролевка от BioWare. Electronic Arts не раскрывает точных цифр, но намекает: мы довольны. Если у «Dragon Age: Начало» хватит сил просидеть в чартах несколько месяцев, как Fallout 3, глядишь, на PC будет больше хороших классических RPG. Это только кажется, что гномы с драконами давно набили оскомину. Как начнешь играть, радуешься и умиляешься. Ведь так приятно иногда побывать в гостях у сказки. Пусть даже довольно жуткой...

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

ЯНВАРЬ – МАРТ 2010 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
Alice in Wonderland: The Movie	Adventure	2 марта 2010
Aliens vs. Predator	Action	Февраль 2010
Arthur and the Revenge of Maltazard	Action	29 января 2010
Assassin's Creed 2	**Action**	**Март 2010**
Battlefield: Bad Company 2	**FPS**	**Март 2010**
BioShock 2	**FPS**	**9 февраля 2010**
Blur	Racing	I квартал 2010
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	**Strategy**	**16 марта 2010**
Dark Void	Action	19 января 2010
Dead Rising 2	Action	I квартал 2010
Elemental: War of Magic	Strategy	Февраль 2010
EverQuest 2: Sentinel's Fate	MMORPG	16 февраля 2010
Gray Matter	Adventure	Март 2010
Jumpgate Evolution	Simulation	I квартал 2010
Just Cause 2	Action	23 марта 2010
LEGO Harry Potter: Years 1–4	Action	Январь 2010

Название	Жанр	Дата выхода
Lost Planet 2	Action	I квартал 2010
Making History 2: The War of the World	Strategy	2 февраля 2010
Mass Effect 2	**RPG**	**26 января 2010**
Murder, She Wrote	Adventure	27 февраля 2010
Napoleon: Total War	**Strategy**	**Февраль 2010**
Prison Break: The Videogame	Action	16 февраля 2010
R.U.S.E.	Strategy	I квартал 2010
Silent Hunter 5	Simulation	I квартал 2010
Sins of a Solar Empire: Diplomacy	Strategy	9 февраля 2010
Split/Second	Racing	I квартал 2010
Star Trek Online	**MMORPG**	**2 февраля 2010**
Superstars V8 Next Challenge	Racing	I квартал 2010
Supreme Commander 2	**Strategy**	**2 марта 2010**
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	**Action**	**23 февраля 2010**
Two Worlds 2	RPG	Февраль 2010
Vancouver 2010	Simulation	12 января 2010

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

ЯНВАРЬ – МАРТ 2010 ГОДА

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	Зима 2010
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	Зима 2010
COLLAPSE: Ярость	CREOTEAM	Бука	Action	Зима 2010
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	11 декабря 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	Зима 2010
Insane 2	Targem Games	GFI/Руссобит-М	Racing	I квартал 2010
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2010
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	Зима 2010
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	I квартал 2010
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	II квартал 2010
Империя: Смутное время	Lesta Studio	1С	Strategy	Зима 2010
КрАЗ	1С-Avalon	1С	Racing	Зима 2010
Метро 2033	4A-Games	Акелла	FPS	I квартал 2010
Морской охотник: Южный гамбит	Акелла	Акелла	Simulation	Зима 2010
Патриот	Орион	Руссобит-М	FPS	Зима 2010
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	Зима 2010
Приключения капитана Блада	1С: Морской Волк	1С	Action/RPG	2010
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	Зима 2010

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ.

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В ЯНВАРЕ 2010

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				1	2	3
4	5	6	7 **ВЕГАС РАЗВЛЕКАЕТ** С 7 по 12 января в Лас-Вегасе пройдет Consumer Electronic Show – выставка с полувековой историей, посвященная электронике. Именно там – самые интересные аксессуары для геймеров.	8	9	10
11	12 **ТЫ НА ОЛИМПИАДЕ** Для геймеров Олимпиада начинается на месяц раньше – Sega выпускает Vancouver 2010: The Official Videogame of the Winter Olympic Games.				16	17
	19 **ИНОПЛАНЕТНАЯ УГРОЗА** Брэд Питт заинтересовался фантастическим экшеном Dark Void и прикупил права на экранизацию. Почему? Проверь сам – игра поступает в продажу.	20 **РОЖДЕНИЕ THE SIMS...** ...началось с рождения Уилла Райта. Радостное событие состоялось в 1960 году в городе Атланта, США.		22 **МЕДАЛЬ ЗА ИГРУ** В 2002 году в этот день увидел свет шутер Medal of Honor: Allied Assault. Однозначно лучшая игра в серии и «мама» Call of Duty.		
25 **ПАПА ПЭКМЕНА** В этот день в 1955 году родился Тору Иватани, создатель культовой аркады Pac-Man. Всю жизнь Тору проработал в компании Namco, а недавно ушел на пенсию.	26 **ЭФФЕКТ BIOWARE** Спрашивайте во всех аптеках Mass Effect 2 – новую ролевую игру от великих канадских выдумщиков.		29 **И ПРИШЕЛ ДЮК** Поверить не можем: шутер Duke Nukem 3D вышел аж 14 лет назад! А кажется, будто вчера...			

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

Bethesda Softworks, благодаря RPG-серии The Elder Scrolls и Fallout 3 считающаяся специалистом по ролевому жанру, начинала со спортивных симуляторов. Хоккей, баскетбол, боулинг, американский футбол – компания перепробовала все. Кстати, критики очень хвалили симуляторы Bethesda. ■

Физический движок Havok был выпущен в 2000 году. Его разные версии использованы более чем в 150 играх. В основном это шутеры, но есть и стратегии (StarCraft 2), гонки (MotorStorm) и даже адвенчуры (Uru: Ages Beyond Myst). ■

До 2005 года в EverQuest была запрещена продажа-покупка внутриигровых предметов за реальные деньги. Велась активная нелегальная торговля. Если бы виртуальная валюта была обменена на реальные деньги по курсу, получилось бы, что EverQuest – 77-я страна в мире по уровню благосостояния. ■

В 1996 году Майк Харрингтон и Гейб Ньюэлл основали компанию Valve Software на деньги, заработанные в Microsoft. Ньюэлл и сейчас у всех на слуху, а куда пропал Харрингтон? Майкл покинул Valve в 2000 году, решив устроить себе и жене Монике долгие каникулы. Моника, кстати, тоже из Microsoft. ■

Компанию Big Fish Games основали в 2002 году в Сиэтле. Поначалу ее единственным сотрудником был Пол Телен (Paul Thelen), бывший менеджер RealNetworks. Сейчас работников более 400. Big Fish Games сделала себе имя на казуальных играх (Mystery Case Files, Virtual Villagers). ■

Имя «Гордон Фримен» было предложено главой студии Valve Гейбом Ньюэллом. Герой Half-Life назван в честь американского физика Фримена Дайсона. Дольше, чем с именем, возились с обликом персонажа. У Гордона были и окладистая борода, и хвостик, и очки всех дизайнов и даже шлем. ■

Популярная сегодня FPS-серия Red Faction появилась на свет благодаря другой FPS-серии – Descent. Студия Volition получила от издательства Interplay заказ на Descent 4. Однако проект был закрыт по неназванным причинам. Разработчики не растерялись и использовали технологии для Red Faction. ■

Аркада LEGO Star Wars: The Video Game, в которой показаны события первых трех фильмов саги, вышла за два месяца до премьеры «Звездные войны: Эпизод 3 – Месть ситхов». Многие фэны не смогли устоять перед искушением и купили игру только для того, чтобы узнать сюжет третьего фильма. ■

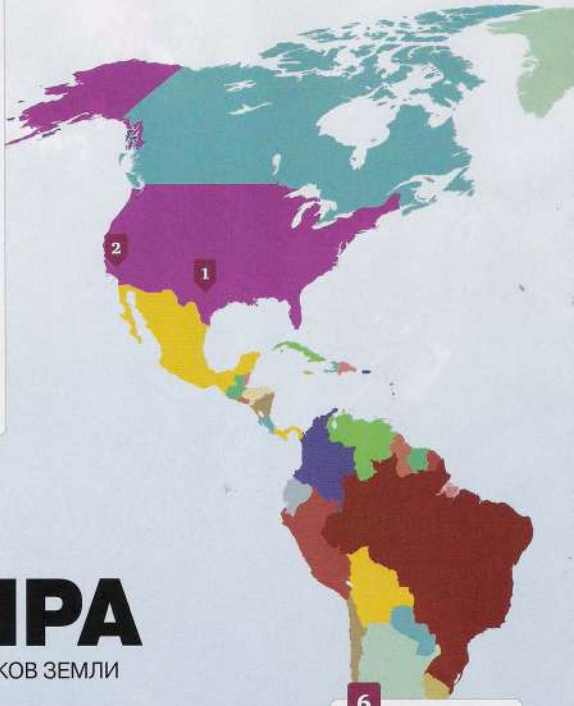
Какой из футболов, американский или европейский «соккер», популярнее у геймеров? Если верить продажам симуляторов, то американский. Тираж серии Madden NFL уже перевалил за 70 миллионов экземпляров, тогда как достижения FIFA – «всего лишь» 65 миллионов. ■

Uru: Ages Beyond Myst – одна из самых дорогих адвенчур в истории. Разработка началась в 1997 году, вскоре после того, как студия Cyan Worlds завершила Riven, сиквел легендарной Myst. Проект занял пять лет и обошелся в 12 миллионов долларов, не оправдав ни время, ни деньги, вложенные в него. ■

Автор:
Максим Михеенко

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЕ СВОДКИ СО ВСЕХ УГОЛКОВ ЗЕМЛИ



1

ТЕХАС, США

Огромное количество новых вакансий в ноябре открыла id Software – именитой студии требуются художники, программисты, дизайнеры уровней и даже веб-разработчики. Судя по всему, в недрах компании стартует препродакшен нового проекта. Напомним, что сейчас id разрабатывает Rage и Doom 4.

id Software является настоящей кузницей кадров индустрии и одним из главных локомотивов компьютерной графики. Именно в этой студии придумали сам жанр шутера от первого лица и такое понятие, как deathmatch.

2

ИРВИН, КАЛИФОРНИЯ, США

Опубликованные скриншоты лишь подтвердили, что переход на next-gen-картинку у Blizzard прошел более чем успешно. Просматривая свежие кадры из заставок StarCraft 2, можно перепутать их с неким CG-фильмом. Но нет, все обсчитывается в реальном времени.

Blizzard с самого начала ставила качество во главу угла. Ни одна из игр компании не вышла в назначенный срок, зато после их выхода о каждой говорил весь мир.

3

ПАРИЖ, ФРАНЦИЯ

Ubisoft продолжает развивать планы по захвату планеты. Недалек тот день, когда в наших городах появятся Ubisoft Samara, Ubisoft Sankt-Petersburg и Ubisoft Vladivostok.

На сегодняшний день офисы Ubisoft открыты в Торонто, Монреале, Квебеке, Бухаресте, Барселоне, Шанхае, Сингапуре, Софии, Касабланке, Милане, Сан-Паулу, Киеве и многих других городах. Самой крупной и известной студией является Ubisoft Montreal, собравшая под одной крышей свыше четырех тысяч разработчиков.

4

КОПЕНГАГЕН, ДАНИЯ

Компания IO Interactive разработала и внедрила программу по рекрутингу волонтеров, которые будут играть в разрабатываемые датчанами проекты круглый год. За ними планируют наблюдать специально обученные люди, анализирующие действия игроков.

Сотрудники IO Interactive вновь взялись за то, что умеют делать лучше всего – создавать экшены про харизматичных плохих парней.

5

ДЕРРИ, СЕВЕРНАЯ ИРЛАНДИЯ

Ирландия ценится своим виски и прекрасной горной природой, но в стране очень мало игровых студий. А те, что есть, делают игры для мобильных систем и iPhone. И только Dark Water Studios сейчас работает над экшеном DogFighter.

Скандальную известность Северная Ирландия получила из-за этноконфессионального конфликта между ирландцами и британцами. На сегодняшний день стороны так и не подписали мирового соглашения.

6

БАДЕН-ВЮРТЕМБЕРГ, ГЕРМАНИЯ

Жанр космических гонок давно предали забвению, а немцы Михаэль Зейлфелдер (Michael Zeilfelder) и Филипп Лоссак (Philipp Lossack) продолжают делать H-Craft Championship. И даже умудряются кое-как существовать, продавая ее через свой сайт за 15 евро.

Неугомонные парни запустили недавно сайт IndieGameVideos.com, призванный помочь инди-разработчикам в продвижении игр. Очень интересный получился ресурс, рекомендуем.

7

КИЕВ, УКРАИНА

В продажу поступила игра «Mount & Blade. Огнем и мечом» от молодой киевской команды «Студия СіЧь» и Snowball Studios. Разработчики прежде создавали моды для Total War, и именно с игры «Огнем и мечом» началась их профессиональная карьера. Пожелаем им успехов!

Snowball является одной из опытнейших и наиболее уважаемых студий в российской индустрии. Компания занимается как локализацией и изданием зарубежных игр, так и продюсированием и творческой переработкой проектов. Ветераны помнят ее за потрясающий «Горький-17».

8

САМАРА, РОССИЯ

У студии SkyRiver годовщина – ей исполнилось восемь лет, сейчас это одна из старейших игровых студий в России. Компания выпустила три игры из сериала «Механоиды», «Запределье» и осенью 2009 года – «Буря в стакане: Гонки на маршрутках». В данный момент ребята работают над новой неанонсированной игрой.

Самара – один из развивающих городов России с населением свыше 1,3 миллиона человек. Там расположены две крупные анимационные студии: Mocap.ru и Puppeteers Animation Studio, создавшие тысячи кадров анимации для многих русских игр.

9

ЛОНДОН, АНГЛИЯ

Черный рыцарь Готэма, кажется, вернул Британию в категорию сверхдержавы игровой индустрии. Помимо новых игр Rocksteady мы очень ждем Brink от лондонской Splash Damage. Но еще загадочнее выглядит анонс Game One от новоявленной Endrant Studios, которая пока отметилась только тем, что помогала Raven в работе над Wolfenstein.

Лондон в частности и Великобритания в целом – очень дорогое место для производства игр. Вот уже который год там бушуют страсти о государственных дотациях и налоговом послаблении для игровых студий, какие предоставляются игроделам, скажем, в Канаде.

10

СИНГАПУР

Emerging Entertainment, основанная Корнелем Хиллманом (Cornel Hillman), принимает заказы на дизайн и арт, а в свободное от рисования иллюстраций время разрабатывает собственную игру Troll & Armor. Подробнее о ней мы напишем в одном из ближайших номеров журнала.

Удивительна карьера Корнеля – ранее он работал арт-директором в Лос-Анджелесе, позже основал CNT Media в Германии и сейчас шефствует в Emerging. В промежутках он написал успешный DVD-урок для обучения 3D и разработал собственный независимый лейбл.

Очаровательная Bayonetta, на наш взгляд, главное украшение выставки.

ИГРОМИР 2009

Любуясь на таких красоток, об игре, которую они рекламируют, вспоминаешь в последнюю очередь.

Текст:

Владимир Карпов

По иронии судьбы «ИгроМир 2009» – самый яркий и долгожданный праздник для тысяч геймеров – совпал с самым унылым и мрачным ноябрем за последнее столетие. Выставка подтверждала общие безрадостные настроения: стало меньше заявленных проектов, меньше зрелищных мероприятий, стенды смотрелись откровенно слабо – шикарный ниваловский подиум с танцовщицами и гигантский красный тягач из «Дальнобойщиков» канули в Лету. Часть площадей вообще пустовала. «ИгроМир» заметно сдулся в кризисную пору.

Список главных игр выставки тоже немного смущал: StarCraft 2, Mass Effect 2, Battlefield: Bad Company 2, Postal 3, Command & Conquer – и вовсе 4! Сплошные сиквелы и продолжения. Если забыть о The Saboteur и All Points Bulletin, единственное свежее название, прозвучавшее на выставке, – Avatar – и то представляет собой игру по одноименному кинофильму.

Однако человеку играющему все эти печали неинтересны. Судя по тому, сколько людей толкалось повсюду, жаждая ухватить вожделенные мышь/джойпад/пластмассовую гитару/халявный пакет с подарками, геймерам нипочем ни кризис, ни дефицит девелоперских идей. А невообразимое количество народу, желающего посетить «ИгроМир» в третий день, терпеливо ожидающего на морозе блаженной минуты, и вовсе напоминало очередь советских времен за колбасой.

Но главное по традиции происходило там, куда простым смертным хода нет: в переговорных кабинках издательских компаний и конференц-зале. Глазеть по сторонам на полуобнаженных красоток, а тем более скучать было некогда. В наших блокнотах значилось не менее дюжины важнейших мероприятий: презентации, встречи, интервью. Следующие страницы содержат подробнейший отчет о нашем визите. Все, что тебе нужно знать о лучших проектах выставки.

Текст:

Кирилл Перевозчиков

Отправляясь на «ИгроМир», мы, если честно, ожидали худшего: бескрайних выжженных пустошей 57-го павильона ВДНХ с одиноким стендом 1С/Софтклаба/Буки, лениво отстреливающегося от подступающих толп зомби-мутантов. Худшего, к счастью, не произошло: «ИгроМир 2009» по количеству представленных компаний едва ли уступал своему аналогу с цифрами 2008.

Другое дело, что ПК-игроки рынка серьезно подрезали бюджеты и о прежних победах напоминали несколько оригинально оформленных стендов, да и те выглядели всего лишь грамотными решениями с точки зрения сокращения расходов. То ли дело приставки – Microsoft на пару с Sony захватила практически весь второй этаж павильона, показывая такие игры, как Heavy Rain, God of War 3, Uncharted 2, новую консоль PSP Go (это все Sony) и Forza Motorsport 3, Halo 3: ODST, Alan Wake (это уже Microsoft). Electronic Arts не отставала, компания привезла на выставку живого Кейна – актера Джо Кукана (Joe Kucan), который с удовольствием раздавал автографы и фотографировался с желающими.

Линейка у «электроников» в 2009 году одна из самых впечатляющих. Здесь вам и Mass Effect 2, и Battlefield: Bad Company 2 и Command & Conquer 4... Важно, что все эти игры появятся и на ПК.

Однако самым важным достижением выставки можно считать количество иностранных разработчиков, прилетевших из-за границы, чтобы пообщаться с журналистами и провести презентации своих проектов. Столько первых лиц индустрии на «ИгроМире» не было уже давно: Blizzard, DICE, Bioware, Pandemic, Realtime Worlds, CD Project, Ubisoft Montreal. Мы со всеми, разумеется, успели пообщаться и задать несколько неудобных вопросов – обязательно читайте пристрастные врезки-интервью.

Другая интересная особенность выставки связана с тем, что большинство игр из-за кризиса перенесли на 2010 год, поэтому на «ИгроМире» наконец-то нам было чем заняться: график презентаций, встреч и интервью оказался настолько плотным, что возмутительно мало времени оставалось на собственно изучение стендов. А там помимо игр еще ведь были и какие-то конкурсы, викторины и прочая жизнерадостная халява.

И напоследок интересная тенденция: споткнувшись на инвестировании в новые лицензии и бренды, издатели решили не рисковать в кризисное время, поэтому новых названий на «ИгроМире» самый необходимый минимум, остальное, как ты понимаешь, сиквелы. Наиболее отчаянные люди все еще пытаются создавать что-то новое (см. All Points Bulletin, Alan Wake, Avatar: The Game или даже «Метро 2033»), но все это проекты пусть и высокого уровня, однако едва ли способные совершить жанровые революции. Сейчас упор идет на новые технологии: недавно Sony объявила, что стереоскопическое 3D придет в каждый дом вместе с PlayStation 3, NVIDIA показывала свои 3D-очки Vision, а Microsoft обмолвилась, что ее новый моушен-контроллер Project Natal будет совместим с PC под управлением Windows. Иными словами, ситуация довольно-таки уникальная: ставка по-прежнему делается на сиквелы, но уже с поддержкой новых решений, которые нужно будет покупать за отдельные деньги. Но все это завтра. А сегодня – наш самый подробный репортаж о главных играх конца 2009 – начала 2010 года.

ALL POINTS BULLETIN

- **ТЕКСТ:** Кирилл Перевозчиков
- **ЖАНР:** Action/MMO
- **РАЗРАБОТЧИК:** Realtime Worlds
- **ИЗДАТЕЛЬ/ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ДАТА ВЫХОДА:** Март 2010 года
- **КОРОТКО:** Это не GTA-онлайн

Разработчики из Realtime Worlds (компания, основанная идеологом первой GTA Дэвидом Джонсом, David Jones), создатели Crackdown, дружелюбно интересуются, что нам известно про их новую игру, PC-эксклюзив All Points Bulletin. «Эээ, ну это что-то вроде GTA-онлайн, – выдавливает из себя специальный корреспондент "РС ИГР", освежая в памяти превью. – Там можно играть за копов или бандитов… И вообще…» Разработчики в ярости прерывают наш энтузиазм: «ЧУВАКИ. Это НЕ GTA-онлайн». Мы на всякий случай делаем восхищенные лица и достаем блокноты – придется, видимо, выяснять почему.

«All Points Pulletin – это непрекращающийся онлайн-экшен, – с горящими глазами начинает рассказывать Джесс Нэпп (Jesse Knapp), главный игровой дизайнер Realtime Worlds. – Persistent. Online. Action. – Джесс делает выразительные паузы, чтобы мы успели записать это каллиграфическим почерком. Мы даем знак продолжать, с интересом поглядывая на запущенную на экране запись геймплея. – В All Points Bulletin существуют две фракции: копы и бандиты. Вы играете за копа или бандита. Если я играю за копа, а ты играешь за бандита, то я тебя убиваю (Джесс показывает), ну или ты меня. Короче, All Points Bulletin – это не GTA-онлайн, так и запишите».

All Points Bulletin строится на трех C: Creativity (кастомизация персонажа), Conflict (вооруженные схватки) и Celebrity (статус игрока во вселенной). Об этих трех буквах Realtime Worlds может рассказывать целую вечность, а также про огромный (полностью вымышленный) город, сотни и даже тысячи людей на одном сервере, кучу миссий, которые выдают здешние NPC, и возможность лично арестовать преступника, если ты играешь за копа, и творить беспредел, если наоборот. Такой, в общем, осовремененный вариант казаков-разбойников. Выглядит многообещающе.

Джесс Нэпп, Realtime Worlds

Брэнт Джордж, Ubisoft Montreal

JAMES CAMERON'S AVATAR: THE GAME

«Джеймс Кэмерон (James Cameron) принимает активное участие в разработке Avatar, – говорит специально выписанный разработчик из Ubisoft Montreal Брэнт Джордж (Brent George), страшно вращая глазами. – Это не еще одна игра по фильму, это совершенно новый экспириенс!» Ну да. На экране вооруженный мужчина бегает по ярко-зеленым джунглям и отстреливает ни в чем не повинные растения. Те пытаются сопротивляться, но куда там. Мужчина запрыгивает в человекоподобного робота, чтобы сеять хаос и разрушение. Вдруг на экране появляется огромная фиолетовая корова с мордой, позаимствованной у рыбы-молота. Корову предлагается завалить из подствольного гранатомета, что разработчик Брэнт с энтузиазмом и проделывает: труп мгновенно растворяется в воздухе, животное становится очень жалко.

«Аватар» выходит на две недели раньше фильма (Джеймс Кэмерон ничего серьезного не снимал с 1997 года, поэтому сама кинолента вызывает некоторые опасения; ожидается буйство стереоскопического 3D), сюжет крутится вокруг противостояния двух рас: людей, прилетевших на планету Пандору за ресурсами (потому что кончились), и На'Ви, на этой планете, вообще говоря, живших (пока не прилетели гнусные люди). Играть можно как за тех, так и за других. На'Ви вроде бы как живут в гармонии с природой, но используют более примитивные виды вооружения (топоры, копья, луки, мечи) и передвигаются на каких-то подозрительных шестиногих крокодилах (впрочем, заявлены и летающие твари). Люди предпочитают более консервативные инструменты демократии: подствольные гранатометы, напалм и орбитальные бомбардировки. Интрига «Аватара» состоит в том, что главному герою в определенный момент придется перейти на сторону На'Ви, превратившись в одного из них, – ученые с Земли для адаптации к враждебной атмосфере планеты (непригодной для дыхания) разработали программу «Аватар», подразумевающую создание точных копий инопланетян, управляемых дистанционно. Mind control в действии. (См. художественный фильм «Суррогаты» и на всякий случай «Матрицу».) Вообще говоря, сюжетная линия Avatar: The Game независима и только иногда перекликается с событиями фильма, зато игра выйдет за две недели до премьеры киноленты и будет полностью поддерживать то самое стереоскопическое 3D, которым так гордится Джеймс Кэмерон. Ubisoft использует собственную технологию, работающую на видеокартах как от NVIDIA, так и от ATI. Если все это счастье еще и не потребует 120-герцового монстромонитора, мы даже простим разработчиком изощренные убийства бедных, исчезающих во всех смыслах видов млекопитающих.

На выходе из душного конференц-зала нас уже ждет стенд игры, где можно собственноручно опробовать демоверсию проекта под Xbox 360. Какая-то летающая ховермашина, подозрительно похожая на AV-14 Attack VTOL из Halo 3, никак не желает по-человечески управляться: в определенный момент автора этих строк постигло прозрение чудовищной плотности: здесь НЕЛЬЗЯ управлять высотой полета, игра сама постыдным образом управляет ховеркрафтом в оси Z. Пешеходный уровень выглядит пободрее: во-первых, зачем-то присутствуют зачатки открытого мира (на каждом уровне есть дополнительные задания, игрок получат опыт (!) и автоматически апгрейдится) плюс, конечно, движок Dunia (знакомый по Far Cry 2) совершает отчаянные попытки сделать нам красиво: есть даже смена дня и ночи. Ядовито-яркая палитра Пандоры чисто визуально уступает африканским джунглям, но зато физика огня осталась нетронутой.

26 часов спустя. Мы сидим в переговорке «1С-Софтклаб», ошалевшие и дико усталые. За стенкой кто-то на американском английском с энтузиазмом рассказывает про «новую крутую игру», слова настолько общие, что можно подставить любое название. Делаем ставки. «Кажется, он сказал "Аватар"», – замечает Владимир Карпов. «Ну вот, а я думал Borderlands». Спина заметно ноет от усталости. Вдруг в комнату врывается Брэнт: «Парни, я здесь сумку, кажется, оставил». Мы говорим: «Привет, Брэнт». – «О-о-о, так мы же знакомы». – «Ну да, мы видели "Аватар", игра так ничего себе, но у вас там... эээ... серьезные проблемы с исчезающими трупами». Брэнт смеется. «Это, парни, все рейтинги виноваты, РЕЙ-ТИН-ГИ», – и разработчик из Ubisoft исчезает где-то за дверью.

- **ТЕКСТ:** Кирилл Перевозчиков
- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft
- **ИЗДАТЕЛЬ/ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Ubisoft/ Buka Entertainment
- **ДАТА ВЫХОДА:** Декабрь 2009 года
- **КОРОТКО:** Биологическая опасность

Гордон Ван Дайк, EA DICE

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

- **ТЕКСТ:** Кирилл Перевозчиков
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA DICE
- **ИЗДАТЕЛЬ/ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ДАТА ВЫХОДА:** Март 2010 года
- **КОРОТКО:** Battlefield с мощнейшим сингпом, тотальной разрушаемостью и поддержкой DirectX 11

Первая Battlefield: Bad Company так и не посетила PC. DICE просто некогда было заниматься портированием, ведь в разработке уже находились сразу три игры: Battlefield Heroes, Battlefield 1942 (выходит на ПК в начале следующего года) и, конечно, Battlefield: Bad Company 2 (выход на ПК намечен на март 2010-го).

В первой части акцент был смещен на одиночную игру, в которой рассказывалась история четырех американских горе-солдат, обладающих сильно выраженной жаждой наживы и очень специфическим чувством юмора. Вообще, игра должна была популяризировать онлайн-мультиплеер Battlefield на консолях, а «сингл» служил лишь приманкой для западного игрока, там даже были архетипические русские в роли врагов и «Цыганочка» в роли песни из захваченного вражеского «уазика». Но случилось страшное: выбрав в меню пункт «мультиплеер», фанаты не нашли внутри классического режима Conquest. Вместо этого разработчики предлагали весьма странное развлечение с подзаголовком Gold Rush: беготня за золотыми слитками и их планомерное уничтожение. Как ни странно, именно это (ну и плюс, конечно, частичная разрушаемость окружения) сработало – Bad Company стала очень популярна в Xbox Live и PlayStation Network. Conquest, впрочем, вернули со следующим же патчем. В мультиплеерной бета-версии Bad Company 2 всего одна карта и один режим – Rush, по сути тот же Gold Rush, но без золота: одной команде нужно минировать и подрывать вражеские устройства связи, другой – изо всех сил им в этом деле мешать. Бои будут происходить со следующей численностью: 12 на 12 человек на консолях и 16 на 16 на ПК, игра поддерживает систему отрядов. «Отряды – это важное нововведение в Bad Company, которое мы позаимствовали у Battlefield 1943», – рассказывает продюсер игры Гордон Ван Дайк (Gordon Van Dyke). «Мы еще расширили эту систему, позволив игрокам не только объединяться в группы по четыре человека, но и респауниться рядом с любым из членов отряда». На деле это коренным образом меняет стиль игры: теперь не надо со страшной скоростью бежать с респаун-точки в гущу битвы, теперь вы всегда в гуще битвы – по крайней мере если ваши товарищи не трясутся как один в ужасе в укрытии со снайперскими винтовками. Кстати об укрытиях. Теперь они также разрушаемы. «Мы сделали в Battlefield Bad Company 2 систему макро- и микроразрушений, – продолжает Ван Дайк. – В первой Bad Company было множество разрушаемых объектов, вы могли проделывать дыры в стенах и еще кучу крутых вещей, но теперь наш движок Frostbyte вывел все это на новый уровень. Итак, макроразрушения означают, что теперь любое здание можно стереть с лица земли полностью – к примеру, заминировав основание, заманив туда врага и обрушив на него крышу. Микроразрушения позволяют проделывать дырки в укрытиях и просто добавляют игре зрелищности». Мы проверили на бета-версии – действительно, разрушения улучшились, хотя они и по-прежнему заскриптованы. Отвечая на наш вопрос, почему не сделать разрушения динамическими, как в Red Faction Guerrilla, Гордон лишь

развел руками: «А зачем? Наши заскриптованные разрушения и так выглядят потрясающе плюс дают нам возможность больше графической и процессорной мощности уделить проработке графики. В Bad Company 2 вы увидите огромные карты с беспрецедентной дальностью прорисовки – такого бы никогда не получилось, если бы мы сделали разрушения динамическими». Battlefield Bad Company 2 действительно выглядит превосходно: картинка очень живая, яркая, с отличными эффектами пыли, дыма и взрывов – по воздуху летает какой-то мусор, сверху падает крошка от только что разрушенной стены, в наушниках звучит густой русский мат (в DICE не поскупились и наняли русскоговорящих актеров для озвучки одной из сторон конфликта). В целом бета-версия оставила ощущение, близкое к эйфории. Хотелось играть еще и еще, уничтожая или защищая, объединяясь в отряды и зарабатывая ранги (за каждое действие на благо команды начисляются очки, на которые выдается трофейное оружие и различные «перки» – система, испробованная еще в Call of Duty 4). Ничего лучше в плане соревновательного онлайн-мультиплеера сейчас нет и не предвидится. Ну а что с синглом? «О-о-о, он будет совершенно безбашенным, – смеется Гордон. – Как вам вторжение русских войск на Аляску?» Ох. «У меня у самого дедушка русский, так что, парни, без обид», – доверительно сообщает нам Ван Дайк, когда наступает время прощаться.

ОТВЕТЫ: ГОРДОН ВАН ДАЙК, ПРОДЮСЕР

? Итак, сюжетная кампания снова будет против злых Russkih?

Ну да (смеется), типа того. Штука в том, что русские разработали какое-то секретное оружие и американцы очень напуганы, и, в общем, получается очередной военный конфликт.

? Наши дорогие читатели убьют нас, если мы не спросим: в Bad Company 2 есть миссия, где можно убивать мирных российских граждан?

Естественно, нет! Э-э-э, вообще русские как враги – это скорее стеб, у нас же стебная игра про американских вояк, а русские или китайцы в роли врагов – это уже дело десятое. Кстати, боевые действия будут происходить именно на американской территории. Все начнется на Аляске (русские хотят отобрать ее обратно), а потом плавно переместится аж в Южную Америку. Будет круто! ПК-пользователи, кстати, смогут наконец лично убедиться, что в Battlefield может быть реально захватывающий синглплеер. Ну а в мультиплеере, я думаю, никто и не сомневается.

? Что насчет новых средств передвижения? В Bad Company были эпизоды, где можно было покататься на всяком...

Тонны! Их будут тонны, уверяю вас. Мы добавили новые летающие, плавающие и многие другие средства передвижения, и, что немаловажно, все они будут доступны в мультиплеере. Например, квадроцикл для быстрых перемещений по карте. Или даже водный мотоцикл. Я не уверен, что смогу назвать абсолютно все, настолько у нас в игре их будет много. Это безумие!

MASS EFFECT 2

- **ТЕКСТ:** Кирилл Перевозчиков
- **ЖАНР:** Action/RPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bioware
- **ИЗДАТЕЛЬ/ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **КОРОТКО:** Mass Effect с улучшенной боевой системой, помрачневшим миром и потрясающими диалогами

Доктор Рэй Музика, Bioware

К Microsoft привезла на «Игро-Мир» довольно потрепанный билд Mass Effect 2 продолжительностью в издевательские 20 минут. Коммандер Шепард и его маленькие друзья летят по какому-то галактическому хайвею, количество антигравитационных машин подозрительно напоминает «Пятый элемент» – во время полета можно задать два пространных вопроса, приземлиться и начать битву с местным населением.

Билд призван показать главные достоинства новой игры: улучшенную боевую систему, новые пушки, стабильный фреймрейт. Бои действительно стали куда более жесткими и напряженными, и хотя показанный уровень архитектурными изысками не отличался, мы с увлечением меняли позиции, командовали напарниками, занимали тактическое преимущество, забравшись повыше, и с удовольствием пробовали новые пушки: энергетический гранатомет и продвинутую версию снайперской винтовки. Потом, впрочем, началась кат-сцена, и челюсть пришлось искать где-то сильно внизу: настолько в игре теперь потрясающе проработаны лица персонажей и эффекты освещения. Отрывок, знакомый по видео с E3: «Шепард... но ты же мертв!» Элегантный обмен любезностями. Смертельно короткий диалог. Занавес. «Парни привезли билд с E3, с которого мы и снимали тот трейлер», – разводит руками немного потрепанный джетлагом доктор Рэй Музика (Ray Muzyka), руководитель Bioware, а с недавних пор еще и вице-президент Electronic Arts. Мы сидим в переговорке EA и слегка волнуемся. За тонкими картонными стенами разворачивается локальный ад – третий день «Игро-Мира» со всеми вытекающими. Из-за грохота музыки почти ничего не слышно. Но мы очень хотим получить ответы на некоторые животрепещущие вопросы. «Да, Mass Effect 2 будет немного другой, – объясняет Рэй. – Больший упор делается на боевую систему. Мы хотим, чтобы экшен в игре был не просто полноценным, а действительно потрясающим игровым опытом. Там по-прежнему будет все, за что ты любишь Mass Effect: глубокая ролевая система, потрясающие диалоги и проработанные персонажи, но в то же время ты будешь определенно получать больше удовольствия от экшена, чем в первой Mass Effect. Для этого мы не только добавили оружия и улучшили боевую систему, но и устранили некоторые технические шероховатости: игра будет идти очень стабильно, никаких подзагрузок или появляющихся из ниоткуда текстур». И никаких лифтов? «Да, никаких лифтов, – смеется Рэй. – Хотя мы, может быть, и оставим их... как символ».

ОТВЕТЫ: ДОКТОР РЭЙ МУЗИКА

? Вам не кажется, что игры, в особенности ролевые, сейчас стали как-то примитивнее, казуальнее, что ли? Десять лет назад все было по-другому...

Нет, не кажется. В современных RPG, таких как Dragon Age или Mass Effect, вы вольны делать выбор, и я думаю, что это очень важно. То, как игра рассказывает историю, тоже изменилось благодаря современным технологиям – теперь не нужно читать тонны текста, можно откинуться в кресле и наслаждаться кинематографическим качеством постановки.

? Первая Mass Effect была портирована с Xbox 360 на ПК спустя полгода после релиза, Mass Effect 2 уже заявлена как для Xbox 360, так и для PC. Значит ли это, что версии разрабатываются одновременно и выйдут в один день?

Именно так. Мы делаем версии для ПК и 360 параллельно, и я думаю, что они одинаково хороши. У ПК-версии, конечно, другой интерфейс и некоторое «врожденное» преимущество по графике, но игра выглядит потрясающе на обеих платформах, и мы постараемся оптимизировать ее как можно лучше для каждой из них. Xbox 360-версия смотрится изумительно, а у ПК-версии к тому же еще и лучшие текстуры, но в остальном разница между ними не так велика.

? Частая претензия, которую предъявляли к первой Mass Effect, – плохо проработанные планеты, открытые для исследования...

Да, мы учли пожелания фанатов. Миры станут куда более детализированными, появится много интересных нюансов, и самое главное – их будет больше, и они не будут повторяться. Исследование планет по-прежнему останется опциональным, но мы постарались сделать этот процесс куда интереснее, чем раньше. Все это отлично вписывается в сюжет игры и неплохо продлевает основную сюжетную линию.

? А сколько часов примерно уйдет на прохождение Mass Effect 2?

Ну, цифра очень варьируется в зависимости от того, будете ли вы выполнять дополнительные миссии, исследовать планеты и т.д. Но в целом Mass Effect 2 по сюжету длиннее первой части. Я думаю, около 30 часов со всеми дополнительными квестами.

? Mass Effect 2 сможет использовать сохранения из первой части, чтобы принятые в Mass Effect решения отразились на сюжете Mass Effect 2. Расскажите об этом поподробнее. Кстати, что делать тем, кто случайно удалил свои «сейвы»?

Да, мы действительно включаем такую возможность и гарантируем ее работоспособность. Вы будете вспоминать судьбы персонажей из первой части и то, как вы ими распорядились. Это, мне кажется, очень важно для понимания основной особенности игры: каждое действие имеет последствие. Что делать тем, у кого нет save-файла? Или тем, кто не играл в Mass Effect? Все просто – взять «свежий старт» и пройти игру так, как им это нравится. Мы по-прежнему предоставляем широкие возможности для выбора, сюжет будет ветвиться.
Я думаю, никто не уйдет разочарованным.

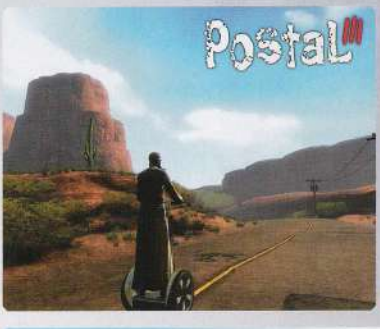
POSTAL 3

Стенд Postal 3 встречал всех желающих гигантским картонным членом (а точнее, картонным человеком в костюме члена, но это уже не так важно). С ним все хотели сфотографироваться, и игра, кажется, уже никому не была интересна, хотя на выставке в полной мере присутствовали компьютеры с рабочим билдом проекта (над ними висела плохо надутая резиновая женщина). Сотрудники «Акеллы» непрестанно употребляли что-то в аутентичном трейлере, специально приглашенном на стенд, но нам удалось выцепить оттуда продюсера проекта Андрея Белкина (того самого человека, который в последнем трейлере игры героически пил водку, хлопал дверцей холодильника «Москва» и кричал: «Животное, уйди на $%# отсюда!»). Андрей волевым жестом руки смахивает со стенда подростков, пришедших поглазеть на картонный член, и начинает демонстрацию игры.

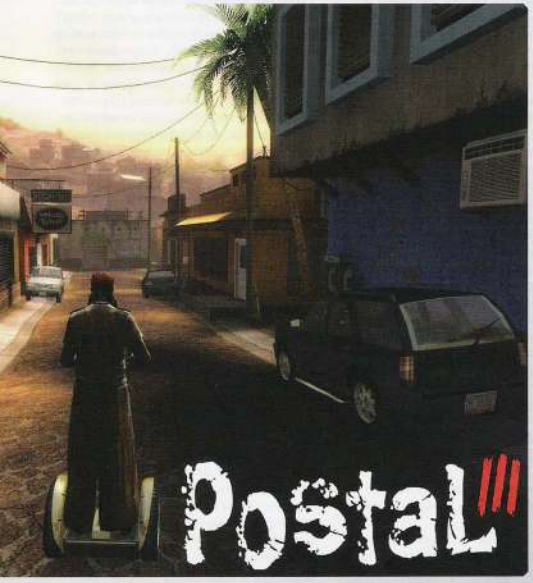
- **ТЕКСТ:** Кирилл Перевозчиков
- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** Running With Scissors/Акелла
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Running With Scissors/Акелла
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год
- **КОРОТКО:** Кривоватый симулятор подонка

«Вот это оружие, – объясняет Белкин, – натуральный барсук, он здесь вместо бензопилы». Почтовый Чувак на экране тем временем кормит полосатое животное случайными прохожими. Кривая анимация, кровь и графика пятилетней давности – в этом, конечно, ничего страшного. Зато здесь можно кататься на двухколесном «сигвее» («Мэр города запретил использование обычных автомобилей», – комментирует Белкин), стрелять на ходу, есть открытый мир, а российская студия-разработчик носит выразительное название Trashmasters (см. «Меченосец», «Бой с тенью»). Пока мы поливаем бензином толстых женщин и поджигаем их Коктейлем Молотова, Белкин решается показать главную особенность серии Postal – возможность надеть на ствол оружия известным местом живую кошку и воспользоваться ей в качестве одноразового глушителя. Кошку надо приманить, поймать и уж потом использовать по прямому назначению – чудесная, в общем, игра. «Мы очень хотели дать возможность пройти игру, никого не убивая, – отмечает Андрей. – К тому же сюжет будет подаваться в необычной манере: Чувак рассказывает о своем прошлом какому-то собеседнику – а вот кому именно, это зависит от концовки игры». В подкрепление своих слов Белкин залезает в какой-то магазин и начинает расстреливать представителей общества защиты природы (в игре эта фракция что-то сродни террористам) – теперь мы автоматически встали на сторону полиции и откуда-то сверху появляется спецназ-подкрепление. А можно было стрелять в полицейских, и тогда «зеленые» начали бы нам помогать – в этом, наверное, и заключается «нелинейный геймплей». Завладев наконец клавиатурой, мы выбегаем на улицу и начинаем стрелять по одинаковым припаркованным машинам, одинаковым блуждающим прохожим и ищем злосчастную кошку. Становится откровенно скучно – от игры веет какой-то безысходностью: подожженные прохожие окрашиваются в белый цвет, «сигвей» едет возмутительно медленно, а кошки так и не видно. К стенду подходит какой-то маленький мальчик и начинает с интересом наблюдать: «Ой, а я знаю, это "Постал". Там можно кошек убивать». Прослезившись, мы отдаем мальчику управление.

Postal III


Postal III

Postal III


Postal III

Крис Сигати, Blizzard

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

- **ТЕКСТ:** Кирилл Перевозчиков
- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision Blizzard
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год
- **КОРОТКО:** StarCraft 2. Часть первая

ОТВЕТЫ: КРИС СИГАТИ, ВЕДУЩИЙ ПРОДЮСЕР

? Расскажите, как вы попали в Blizzard.

Я начинал бета-тестером, тестировал Warcraft 2: Tides of Darkness, а потом получил постоянную работу в компании, уже когда Blizzard начала работать над дополнением Beyond the Dark Portal. Тогда в команде было менее 50 человек, и я каким-то образом был назначен главным тестером StarCraft. А когда тестировалась Diablo, я работал менеджером по контролю качества, а затем решил стать продюсером и выступил в этой роли, когда мы работали над Warcraft 3 и дополнением The Frozen Throne. В проекте StarCraft 2 занимаю должность ведущего продюсера (lead producer).

? StarCraft всегда была известна своей бешеной популярностью у киберспортсменов и ювелирно отточенным мультиплеером. Чем вы собираетесь привлекать любителей одиночной игры в StarCraft 2?

На самом деле, сингплеер в StarCraft 2 – одна из наших первостепенных задач, мы решили сфокусировать на нем основные усилия команды. К тому же нам всегда хотелось привнести что-то новое в жанр RTS, и StarCraft 2 не исключение. Да, сингплеерная кампания по-прежнему представляет собой набор миссий, но мы постарались сделать каждую из них настолько уникальной и отличной от других, насколько это вообще возможно. Знаете, это не примитивная отстройка базы и разгром войск противника – на каждом уровне собственная игровая механика. К примеру, в одной миссии вы, буквально выражаясь, грабите поезд, а уже в другой – эвакуируете людей с планеты, атакованной зергами. Но самое главное, конечно, это то, чем теперь можно заниматься между миссиями. В Wings of Liberty (первый эпизод StarCraft 2. – Прим. ред.) вы будете управлять Джимом Рейнором (Jim Raynor) на капитанском мостике корабля – можно читать сводки с фронтов, общаться с персонажами и многое другое. Игрок сможет реально влиять на события будущей миссии: покупать новые технологии и апгрейды, решать, куда высадить войска. Раньше было очень сложно добиться кинематографического качества сюжета, не прибегая к CGI-роликам, – на экране были только маленькие юниты. Но теперь все по-другому, и ощущения от одиночной кампании, от сюжета игры будут действительно незабываемыми, ни в одной RTS такого еще не было.

? Для понимания сюжета StarCraft 2 обязательно играть в первую часть?

Нет, не обязательно. История во второй части совершенно независимая, но геймеры, которые прошли StarCraft, найдут множество отсылок к оригиналу, а некоторые сюжетные моменты обретут куда больше смысла. Вы будете играть и думать: «Вау! Да это же тот самый парень!» Черт, я не хочу портить впечатления, но для фанатов в игре найдется немало сюрпризов. Знаете, это как фильм Star Trek Джей Джей Абрамса (JJ Abrams) – он интересен сам по себе даже для тех, кто никогда не видел сериал Star Trek, но для фанатов это просто рай: тысячи отсылок, тонкостей и скрытых шуток для понимающих. StarCraft 2 будет чем-то вроде этого. Да, персонажи из первой части, такие как Джим Рейнор, вернутся, но сюжет будет новый. Мы старались вычистить из сценария все моменты, где может возникнуть недопонимание, поэтому вы никогда не подумаете во время игры: «Я ничего не понимаю. Кто все эти люди?» Так что мой ответ еще раз: нет, для понимания сюжета StarCraft 2 вам не обязательно играть в первую StarCraft.

? Вы упомянули, что между миссиями игрок сможет ходить по кораблю и общаться с персонажами. Расскажите, что еще можно делать в эти моменты.

Во-первых, вы сможете отправиться в арсенал и купить новые технологии. За выполнение миссий вы как наемник получаете деньги – их и можно будет тратить на тонны различных апгрейдов. Одни фокусируются на наземных юнитах, другие – на воздушных, третьи – на оборонительных системах базы; так что выбор техноло-

гий очень сильно зависит от вашего стиля игры. На мостике находится экран миссий: и здесь можно будет сразу увидеть все купленные технологии, которые, безусловно, помогут в прохождении. Также на корабле есть лаборатория, бар. Я сейчас не могу подробно говорить об этих локациях, но там можно будет пообщаться с персонажами, чтобы лучше понять сюжет игры, или даже взять какие-то небольшие дополнительные миссии.

? Вернемся к мультиплееру. Что стоит ждать от StarCraft 2 любителям киберспорта и как улучшится сервис Battle.NET с релизом Wings of Liberty?

Мы продолжаем поддерживать любителей мультиплеера и для этого слегка реорганизовали систему выбора соперника. У нас будет семь лиг – начиная с «новичков» и заканчивая «профессионалами». Переход из лиги в лигу осуществляется при наборе определенного боевого опыта, поэтому в «профессионалах» будет гораздо меньше людей, чем, скажем в «бронзовой» и «серебряной» лигах. Мы пока не можем говорить о том, как все это будет функционировать, но главная идея – дать вам возможность найти соперника, с которым будет весело и интересно играть. Что касается Battle.NET, то у нас запланирована куча улучшений. Основная идея – избавить нашу онлайн-сеть от ярлыка «место для хардкорщиков», каким Battle.NET сейчас фактически является. Теперь не нужно быть опытным игроком, чтобы играть по Сети в StarCraft, – игра автоматически выбирает игрока вам по силам. Другое интересное нововведение – система достижений (Achievements), которые открываются по мере прохождения одиночной кампании. Достижения привязываются к аккаунту, можно даже будет заводить друзей, общаться с ними, есть поддержка голосового общения – в общем, полный набор современных онлайн-функций, полностью интегрированных в игры Blizzard.

? Сейчас в RTS очень модно встраивать режим совместного прохождения (co-op). Вы думали сделать что-то подобное в StarCraft 2?

Да, мы думали об этом и даже воплотили некоторые наработки в StarCraft 2 . Это не совместное прохождение сюжетной кампании (по крайней мере на момент запуска StarCraft 2: Wings of Liberty), но мы сделали отдельный режим, который называется Co-op Skirmish, и это не просто режим «Быстрой битвы», где вы с партнером играете против AI, здесь постоянно возрастает сложность игры, количество соперников, и нужно будет очень плотно координировать действия, чтобы одержать победу. И да, мы действительно много думаем о кооперативной кампании в следующих эпизодах StarCraft 2. Никаких официальных анонсов на данный момент, но следите за нашими новостными лентами.

? Какие мотивы двигали Blizzard, когда вы решили разбить StarCraft 2 на три части?

Да, по этому вопросу было много народных волнений. Люди писали на форумах: «Эй! Эти парни захотели срубить бабла, выпустив три игры вместо одной». На самом деле все не так. В какой-то момент разработки мы поняли, что если мы не примем подобное решение, то разработка игры затянется еще на 5–6 лет (смеется). Да, в каждой главе в игре будет полноценный мультиплеер со всеми тремя сторонами, но сюжетные кампании полностью различаются – и знаете, каждая отдельная кампания просто огромна, это 20–30 часов игры. В Wings of Liberty несколько миссий за протоссов, но в основном это, конечно, кампания за людей, и у нас уже сейчас там больше контента, чем в любой RTS от Blizzard, выпущенной до этого момента.

? Наконец, будут ли три главы идентичными в плане графики? Или можно уже сейчас ждать постоянных улучшений движка?

Да, мы, скорее всего, будем двигаться в ногу со временем и улучшать не только графику, но и игру комплексно. У нас уже сейчас есть куча идей, с которыми мы не успеваем в Wings of Liberty – настолько игра выглядит законченной. Бета-тест мы планируем провести уже весной.

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

- **ТЕКСТ:** Кирилл Перевозчиков
- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **РАЗРАБОТЧИК:** CD Project RED
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/Snowball
- **ДАТА ВЫХОДА:** Осень 2010 года
- **КОРОТКО:** Лучшая ПК-эксклюзивная RPG прошлого года возвращается

На «ИгроМире» впервые в истории выставки состоялась премьера (и официальный российский анонс, хотя во всем остальном мире игра еще не анонсирована) игры The Witcher 2: Assassins of Kings. То, что проект находится в разработке, перестало быть секретом, еще когда в Сеть «уплыл» видеоролик с внутренней презентации для издателей, которую, как потом выяснилось, CD Project RED подготовила полгода назад. Еще из этого ролика было видно, что Witcher 2 использует новый движок и выглядит фантастически, но на «ИгроМире» мы увидели рабочий билд проекта, собранный специально для выставки, и лично убедились в том, что «Ведьмак 2» – самая красивая RPG на сегодняшний день.

Новый движок RED Engine (спецификации и поддерживаемые технологии объявят после официального западного анонса) поддерживает огромные пространства, современную модель освещения и потрясающие атмосферные эффекты. Вот Геральт стоит посреди деревни – можно разглядеть, как плывет под силой ветра туман, как низко нависают облака и как через них пробиваются лучи солнца. Вряд ли стоит упоминать о том, что освещение полностью динамическое и день сменяет ночь, – важно другое. Запущенный билд демонстрировали в каком-то дико огромном разрешении на компьютере с GeForce GTX275 – не самой, надо сказать, топовой видеокартой предыдущего поколения. И игра шла идеально плавно – никаких тормозов или даже малейших подергиваний картинки. Из игровых улучшений за короткие семь минут демонстрации мы разглядели не так много: пока Геральт бегал по деревне, ловко перепрыгивая через заборы, NPC правдоподобно занимались своими делами: разговаривали друг с другом на русском языке («Игра выйдет одновременно на Западе и в России», – отметил продюсер 1C: Snowball Сергей Климов), выполняли какие-то рутинные дела. Отныне в любой дом можно зайти без подзагрузки локации – дома теперь полноценная часть игрового мира. Ну и модели персонажей стали куда детальнее, это само собой.

Куда интереснее оказался второй эпизод демоверсии – битва с боссом, гигантским сухопутным кракеном (нам подсказывают, что «это же было в книжке!»). Здесь The Witcher 2 больше всего напоминает первоклассный экшен-проект: Геральт прыгает, перекатывается, отрубает бедному животному щупальца и пытается заехать по осьминогу замком, нависшим на близлежащей скале. Для этого нужно расшатать его телекинезом, то есть, простите, магическим знаком Аарда (со скалы в это время правдоподобно осыпаются кучи камня, во всей красе работает технология NVIDIA PhysX). Конструкция со страшной силой падает на Кракена, и нам остается только взобраться по ней и накормить монстра динамитом – следует красивейший взрыв и… конец демонстрации. Дата выхода The Witcher 2 – осень 2010 года. «За это время многое изменится, – уверяет нас Томаш Гоп (Tomasz Gop), главный продюсер проекта. – Графика, например, станет еще лучше, хотя вы сами уже видели, насколько фантастически красиво выглядит The Witcher 2».

ОТВЕТЫ: ТОМАШ ГОП, ГЛАВНЫЙ ПРОДЮСЕР

? Будет ли ролевая система в The Witcher 2 отличаться от первой части?

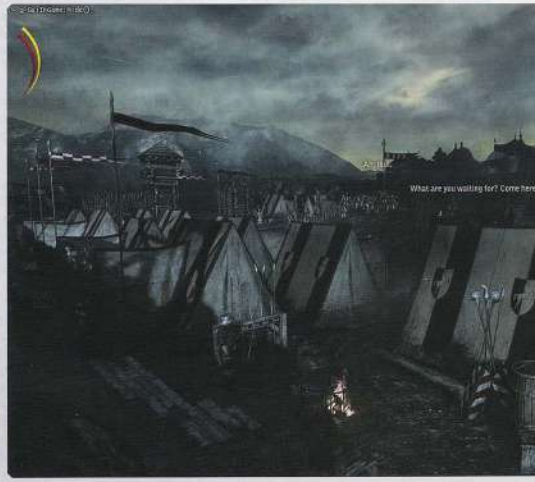
В принципе система та же, однако это не значит, что мы ее забросили и перестали развивать: будут новые скиллы, новые заклинания, новые характеристики.

? В утекшем в Сеть ролике, снятом с альфа-версии игры, мы видели, что диалоги в игре внешне слегка изменились в лучшую сторону. Расскажите об этом поподробнее.

Да, мы решили сделать диалоги как можно более кинематографичными…

? Как в Mass Effect?

Ну, я бы не сказал, что они как в Mass Effect. Вы по-прежнему выбираете именно варианты ответа, а не направления беседы, все-таки у нас классическая RPG. Но мы делаем все, чтобы Witcher 2 со стороны была как можно больше похожа на хороший фильм, и диалоги в этом играют первостепенную роль.



? В том же видео мы видели фрагменты боя с использованием Quick Time Events – когда нужно быстро нажимать на кнопки в определенной последовательности. Будут ли такие бои обязательными?

Нет, я не думаю, что мы сделаем использование Quick Time Events обязательным – кому-то они, несомненно, понравятся, но обязательной частью боя не станут. Интересной – да. Но не обязательной.

? В первом «Ведьмаке» NPC были достаточно статичными – да, люди ходили по городу, но это были всего лишь горожане, а большинство ключевых персонажей стояли как вкопанные, пока с ними не поговоришь. Будут ли какие-то позитивные изменения в поведении NPC во второй части?

Да, безусловно. Главное отличие NPC в первом «Ведьмаке» от NPC во втором – у них не расписание дня, а некоторый набор «заданий» или «приоритетов», которые они выполняют. Это достаточно продвинутая система симуляции жизни, и в демо вы уже могли видеть, как хорошо она работает. Кроме того, NPC будут вступать в разговоры друг с другом, причем вы сможете в них вмешиваться или просто наблюдать, стоя в сторонке.

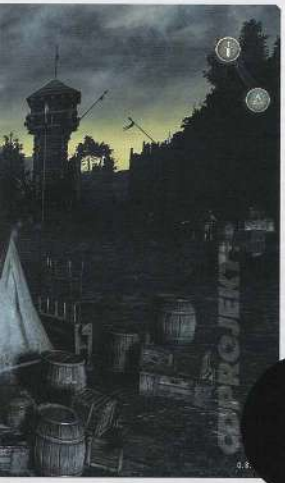
? Какие, на ваш взгляд, три основных нововведения в Witcher 2?

Во-первых, это сюжет. Мы приложили все усилия, чтобы сделать его менее линейным, более разветвленным. К тому же игра сможет задействовать решения, принятые в первой части: достаточно указать путь к save-файлу и каждое действие Геральта найдет последствие во второй части игры. Я не могу сейчас много говорить о сюжете, но в The Witcher 2 не все его изменения основываются на вашем выборе, будут и другие факторы. В игре, несомненно, куда больше концовок, чем в первой части. Не одна, не две, не три – очень много. Во-вторых, это графика. Мы используем новый движок собственной разработки – RED Engine, который позволяет создавать действительно огромные пространства, сильно отличающиеся друг от друга. Во втором «Ведьмаке» намного больше путешествий, чем в первом, и атмосфера будет меняться, поэтому нашей первостепенной задачей было создать подходящую для этого технологию. Которая к тому же выглядит просто потрясающе. Ну и третье нововведение – это боевая система с Quick Time Events и кинематографической камерой.

? Слушайте, а вы серьезно с этой новой прической?

Все спрашивают про прическу... Ну, не знаю... Мы решили что Геральт должен выглядеть немного по-другому в The Witcher 2. Впрочем, у нас еще целый год на то, чтобы передумать.

Кавайный косплей. Или косплейный кавай?



Томаш Гоп, CD Project RED

«Подкинешь до ранчо? Тут недалеко».

RED ORCHESTRA 2: ГЕРОИ СТАЛИНГРАДА

- **ТЕКСТ:** Владимир Карпов
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** Tripwire Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ/ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **ДАТА ВЫХОДА:** Осень 2010 года
- **КОРОТКО:** Сложный шутер про Великую Отечественную: с сюжетом, тактическими элементами и почти физически ощущаемой болью от ранений

Культовая Red Orchestra начиналась с бесплатного любительского мода для Unreal Tournament 2003 под названием Red Orchestra: Combined Arms. Став достаточно известной, игра перебралась на движок UT2004, сменила имя на Red Orchestra: Ostfront 41-45 и очутилась на прилавках магазинов. В скором времени шутер должен обзавестись продолжением.

Главное отличие Red Orchestra 2 от первой части – присутствие сюжетной кампании, что автоматически выводит игру за узкие рамки хардкорной киберспортивной дисциплины. Создатели обещают по-настоящему сложную, лишенную голливудской бравады в духе Call of Duty историю, как и прежде, ограничив место действия Восточным фронтом. Никаких союзников, никакого пляжа Омаха, Перл-Харбора и Эль-Аламейна – только Красная армия и Вермахт, только суровая сталинградская зима 43-го, когда еще не было ясно, на чью чашу весов ляжет желанная победа. У игрока будет возможность вкусить тяготы фронтовой жизни как на стороне советских войск, так и под знаменами гитлеровской Германии: таким образом авторы дистанцировались от распространенного клише – дескать, все фашисты были негодяи, а советские воины – сплошь герои. «Это история о простых солдатах, о том, что на войне тяжело приходилось всем, и каждый солдат – что немец, что русский – прежде всего выполнял приказы начальства», – объясняет продюсер проекта Сергей Герасев.

Во главу угла все так же поставлен реализм: разработчики постарались развить удачные идеи, принесшие популярность оригинальной Red Orchestra. Возьмем, к примеру, систему получения повреждений. В отличие от многих известных проектов потерянное здоровье в Red Orchestra 2 не восстанавливается с течением времени. Легкие ранения (ноги, руки, торс) еще можно излечить, вовремя наложив повязку (в противном случае боец попросту истечет кровью), единственный же выстрел в голову или живот – фатален. Пули пробивают тонкие преграды вроде досок, так что спрятаться и чувствовать себя в полной безопасности, скажем, в товарном вагоне не получится. Текстовая информация о полученных ранениях выводится на экран, но вообще интерфейс минималистичен. Нажав Tab, можно увидеть карту и число запасных магазинов. Точное количество оставшихся патронов приходится определять, подсчитывая произведенные выстрелы.

Интересное развитие получила стрельба из укрытий. Существует два варианта ведения огня: прицельный – винтовку на бруствер, прицел на уровень глаз – пули летят точно по адресу (правда, в этом случае приходится показывать из-за укрытия голову); и подавляющий, когда боец высовывает только руку с оружием и ведет хаотичную стрельбу на поражение – меткость сильно снижается, зато сам находишься в безопасности. В обычном положении можно стрелять от бедра (никаких крестиков в центре экрана!), вести прицельный огонь при полном прикладе и производить точные одиночные выстрелы, кратковременно задержав дыхание: идеальный вариант,

Только выпал из машины времени – тут же попал на «ИгроМир».

когда необходимо «снять» вражеского снайпера или пулеметчика, не раскрывая собственного местонахождения. Масса оружия влияет на скорость передвижения бойца: пулеметчик, к примеру, всегда будет немного отставать от товарищей, неважно, несет он оружие подмышкой или закинул за спину. В арьергарде ему и место: упал на брюхо, пулемет – на сошки, и прикрывай друзей огнем с тыла. Если при этом еще и являешься командиром отряда, можешь отдавать подчиненным приказы. Посланные в указанное место, солдаты сами займут боевые позиции и в бою будут действовать тактически грамотно. Над головами бойцов порхают их имена одного из двух цветов в зависимости от выбранной стороны, но в пылу отчаянной рубки неаккуратным огнем можно задеть и соратника.

И все же пока игра далека от того, чтобы считаться самым реалистичным и правдоподобным шутером от первого лица, даром что графически почти совершенна: движок Unreal Engine 3 заступил на вахту, сданную старшими товарищами. Приятно, что стволы не «ныряют» в стены и другие поверхности, но почему нельзя разглядеть собственное туловище – непонятно: такая возможность в современных FPS уже не удивляет, достаточно вспомнить Call of Juarez, F.E.A.R. или «Хроники Риддика». Было бы здорово также, если бы ранения влияли на боеспособность персонажа подобно тому, как это реализовано в Xenus, а оружие временами заклинивало от перегрева, как в S.T.A.L.K.E.R. и Far Cry 2. Пусть перестрелки в игре довольно скоротечны, драматизма (и пресловутого реализма) игре подобные мелочи добавят значительно. «Идеи неплохие. Думаю, мы еще успеем сделать что-то подобное, ведь у нас в запасе целый год», – соглашается Сергей. Но главный удар по реализму наносят... мертвецы. Тела убитых бойцов не обладают физическими свойствами, не затрудняют движение персонажам, их нельзя расстреливать и взрывать. По словам Сергея, такое решение разработчики приняли сознательно: рейтинговым комиссиям плевать на художественную условность, а с высокой возрастной оценкой игре будет куда сложнее конкурировать с другими военными экшенами.

Нам просто очень нравится это фото. А тебе?

Кирон Бриджен, The Creative Assembly

Именно так, по нашим представлениям, должна выглядеть идеальная учительница информатики.

«Ну что, девчонки, готовы идти в разведку?»

NAPOLEON: TOTAL WAR

- **ТЕКСТ:** Владимир Карпов
- **ЖАНР:** RTS/TBS
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **ИЗДАТЕЛЬ/ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Sega/Софт Клаб
- **ДАТА ВЫХОДА:** Февраль 2010 года
- **КОРОТКО:** Интерактивная реконструкция карьеры Наполеона Бонапарта как кульминация развития стратегического сериала Total War

Napoleon: Total War – первая в сериале Total War игра, посвященная не столько определенному историческому периоду, сколько конкретной личности. Как ты уже знаешь из декабрьского превью, нас ждет три отдельных сюжетных кампании, каждая из которых представляет собой один из этапов военной карьеры Наполеона Бонапарта. В игре нашли отражение ряд великих исторических сражений: битва под Лоди, бой при Арколе (итальянская кампания), битва при пирамидах (Египет), Аустерлиц и, конечно же, битва при Ватерлоо, которая представляет собой отдельную, финальную главу.

Но нас больше всего интересует история противостояния Франции и России, ее воплощение в Napoleon: Total War. По словам Кирона Бриджена (Kieron Bridgen), продюсера The Creative Assembly, с которым нам удалось лично пообщаться на «ИгроМире», русско-французская война 1812 года занимает одно из важнейших мест как в жизни самого Наполеона, так и в посвященной ему игре. «Российская армия оказалась самой сильной в мире на тот момент, как и позже, во времена Второй мировой войны. Наполеон завоевал весь мир, но сломал зубы об Россию, и именно русским принадлежит честь называться победителями. Нам игра тоже очень нравится: ведь мы выросли в Англии, которая всегда враждовала с Наполеоном. Мы ненавидим Наполеона», – Кирон по-прежнему улыбается, но его голос делается серьезным.

Запускаем сохраненную игру. Взору предстает заснеженное поле, на котором стройными рядами расположились русские полки. В нескольких километрах к западу сплошным пятном синеют французские шинели. Движок игры способен отрисовывать до 10 тысяч персонажей одновременно – впечатляет! Земля сливается с небом в бескрайний белый океан, кружит вьюга, слепое солнце роняет косые лучи на хрустящий глянец; в тесной комнатушке, где мы сидим, жарища неимоверная, но мне почему-то делается зябко. «Чтобы с полной достоверностью воспроизвести исторические баталии, особенности вооружения и быта того времени, мы ознакомились не менее чем с сотней источников. Среди них как художественные романы, так и настоящие военные руководства и другие исторические труды; как письма

генералов, так и мемуары простых солдат. Ну и кино, разумеется. Стратегия и тактика всегда были важнейшей частью серии Total War, и новая игра не исключение», – говорит Кирон и тут же подтверждает слова делом, демонстрируя несколько блестящих маневров. Не проходит и десяти минут, как авангардный полк русской кавалерии наголову разбивает конницу французов. Одно из нововведений нового проекта – выскакивающие на экране окошки с видеороликами, посредством которых демонстрируется, что в данный момент происходит на том или ином участке поля боя. «Вот он, ваш царь Александр, среди простых солдат, рядом со стягом», – тычет пальцем в экран довольный англичанин.

Тактическое превосходство – полдела: есть еще один секрет. «Особенности ландшафта, погодные условия, которые могут измениться в любой момент, в значительной мере влияют на состояние войска – совсем как в жизни! Русские солдаты привыкли к зиме и холодам, и им, конечно, проще сражаться в такую непогоду. Для французов же снег и метель, как видите, стали куда большим испытанием. Этому, кстати, нас тоже научила сама история», – заканчивает Кирон с улыбкой.

Том Френч, Pandemic Studios

THE SABOTEUR

Продюсер The Saboteur Том Френч (Tom French) – прическа-ирокез, бородища, усеянные перстнями пальцы, живое воплощение лозунга Long Live Rock'n'Roll! – ничуть не смущается, когда мы интересуемся, не обидна ли ему характеристика The Saboteur как «GTA в декорациях Второй мировой». «Конечно, нет! GTA – потрясающая игра, и будет здорово, если наш проект окажется не хуже!»

Главный герой ирландец Шон Девлин (Sean Devlin) – страстный автогонщик. Война забрала его близких, но дала возможность проявить себя героем в рядах партизанского движения. «Мы немного устали от всех этих боевиков про Вторую мировую в стиле Call of Duty и Brothers in Arms и решили рассказать историю обывателя, которого коснулась война, в результате чего он из мирного законопослушного гражданина превратился в пылающий

яростью и жаждой мести кулак сопротивления. Его стремление убивать благородно, и личный мотив здесь играет едва ли не более значимую роль, чем патриотическое чувство». Том соглашается, что игра сюжетной концепцией «Путь героя» напоминает классические Medal of Honor для первой PlayStation.

Париж в игре сделан нарочито ярким, он напоминает оживший рекламный постер: неоновые вывески, деревья, одежда прохожих нанесены на электронный холст щедрыми импрессионистскими мазками. Тем контрастнее смотрятся районы города, оккупированные фашистами. Палитра оставила их, и, путешествуя вместе с Шоном по вражеским территориям, мы словно попадаем в черно-белую кинохронику. Исключение составляют лишь нарукавные повязки со свастикой, подсветка солдат и кровь. Зловещими красными пятнами они проступают сквозь монохром то тут, тот там. Шон с ловкостью заправского акробата забирается на крышу одного из зданий, минирует радиовышку, потом достает снайперскую винтовку и последовательно начиняет свинцом немецкий патруль. Спустя мгновения на наших глазах происходит чудо: безжизненный серый фон вновь заиграл красками.

«Нам очень нравятся герои боевиков, способные в одиночку расправиться с сотней негодяев, такие как Джон Макклейн (John McClane) или Индиана Джонс (Indiana Jones). Они не только стрелять, они и драться хорошо умеют, и наш герой им в этом ничуть не уступает», – говорит Том и решает продемонстрировать ближний бой. Шон подбирается ближе к одному из фрицев, наносит мощный хук справа, еще один, затем пинает супостата в область паха, хватает за шкирку и швыряет в фонтан. Гуманно, ничего не скажешь.

Благодаря Тому и режиму god mode электронный Монмартр вскоре превращается в филиал адской вечеринки: со всех сторон прут броневики, из них толпами лезут фашисты, воздух расчерчен трассирующими следами пуль, а высоко в багряном небе реет боевой цеппелин. Том расстреливает очередную партию гостей в касках, затем достает панцершрек и со словами: «А вот что я люблю больше всего» посылает реактивный снаряд в дирижабль. В небе повисает гигантский остов, объятый пламенем, – зрелище феерическое. «Это еще не все. Видите внизу цифру 4? Это уровень тревоги. Если он поднимется до пяти, Шона начнут атаковать истребители». Звучит нелепо: мы не можем сдержать небрежных ухмылок и даже шутим, что фамилия у Шона на самом деле должна быть Рамбо, на французский манер. Том смеется: «На самом деле, если отключить все эти фишки, убивают очень быстро. Ну и вообще, в игре много стелса, часто приходится прятаться за укрытиями, снимать врагов поодиночке, скрываться от погонь. Оружие получить сразу все тоже не получится: придется совершать контрабандные операции. Короче, поверьте: будет круто». Верим!

- **ТЕКСТ:** Владимир Карпов
- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** Pandemic Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ/ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ДАТА ВЫХОДА:** Декабрь 2009 года
- **КОРОТКО:** Автогонки, контрабанда, драки, кровь, пальба и взрывы в оккупированном немцами Париже

НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО ТЕПЕРЬ И В РОССИИ

SPEEDLINK®

АУДИО

ПК АКСЕССУАРЫ

ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ

КАБЕЛИ И АДАПТЕРЫ

Спрашивайте в магазинах:

М.видео

www.mvideo.ru

Технологии, инновации и красота решений доступны вам!

SPEEDLINK® — крупнейший немецкий производитель аксессуаров для компьютеров, ноутбуков, игровых консолей. Продукция SPEEDLINK® представлена более чем в 30 странах Европы. Более 10 миллионов аудиосистем SPEEDLINK® и 15 миллионов игровых контроллеров SPEEDLINK® нашли своих пользователей. Теперь SPEEDLINK® представлен и в России. Оцените немецкое качество, дизайн и основательность в продуктах SPEEDLINK®.

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

www.speed-link.ru

реклама

Автор:
Кирилл Перевозчиков

МЕТРО 2033

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РЕПОРТАЖ ИЗ СЕКРЕТНОГО БУНКЕРА ГО-42

65 метров – это высота парижского собора Нотр-Дам и плавающей ветряной электростанции Hywind Station. Именно на такой глубине под землей находится секретный бункер ГО-42: 18 этажей вниз, более трех сотен ступенек или несколько напряженных минут в лифте. Именно там международной прессе впервые показывали игру «Метро 2033».

Издания медиакомпании Gameland («PC ИГРЫ» и «Страна Игр») оказались единственными представителями русской печатной прессы, приглашенными на презентацию, зато иностранцев было какое-то запредельное количество, больше 100 человек. После длинной экскурсии по мокрым и неосвещенным туннелям бункера (в самый драматический момент, разумеется, завыли сирены, включилось аварийное освещение, откуда-то повалил дым, а голос из радиоточки сообщил, что по территории Российской Федерации нанесен ядерный удар) журналистов отвели в специальное, охраняемое какими-то натуральными сталкерами помещение, где иностранцам было предложено откушать компота с салом и черным хлебом, пока специально обученные люди из THQ готовили для презентации компьютеры и консоли. Я подсел к первой же попавшейся компании: двум австралийцам и французу. Австралийцы громко восхищались игрой, которую они еще не видели (один из них, кажется, работал в австралийском отделении THQ, а второй был к тому же похож на Тома Йорка), француз же скромно рассказал, что он пишет для ПК-журнала Joystick, что ему очень нравится S.T.A.L.K.E.R. и что в Москве не так уж и холодно и совсем нет белых медведей и агентов КГБ.

ZDRAVSTVUYTE

Впрочем, очень скоро подоспел специальный пиар-человек из THQ и восторженным голосом возвестил: «PLEASE, FOLLOW ME. MEDIA ONLY». Дальше последовала короткая презентация, во время которой уже другой PR-менеджер доверительным голосом рассказывал, почему Metro 2033: The Last Refuge (западное название проекта) настолько крутая игра, и прояснял некоторые интересные моменты. Например, касательно PS3-версии, которая, оказывается, никогда и не планировалась – игра выйдет только на PC и Xbox 360. Кстати, именно «Метро 2033» станет первым отечественным FPS, вышедшим на консолях (когда-то таким проектом мечтала стать Xenus 2, но не срослось). Затем на сцену вышел сам Дмитрий Глуховский и на безупречном английском рассказал о том, как родилась вселенная «Метро 2033». Наконец, в распоряжение журналистов был предоставлен огромный зал с множеством рабочих версий проекта – мы прошли на ПК всю бета-версию (это примерно пятая часть сюжетной линии и более трех часов геймплея), а также ради интереса опробовали игру на консоли Microsoft (на ней графика слегка отличается в худшую сторону).

СТАЛКЕР ЗДЕСЬ

Итак, «Метро 2033», или «Metro 2033: The Last Refuge», – проект, анонсированный в далеком 2006 году киевской студией-дебютанткой 4A Games и основанный на одноименном романе Дмитрия Глуховского, разошедшийся тиражом почти в полмиллиона экземпляров только в

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Metro 2033: The Last Refuge
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** 4A Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.metro2033-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Март 2010 года

одной России. Интересно, что студия 4A Games была основана людьми, которые покинули GSC Game World после релиза «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля» во главе с Андреем Прохоровым, руководителем проекта. В компании сейчас трудится и Олесь Шишковец – человек, придумавший движок X-Ray, который в момент разработки «Сталкера» превосходил по возможностям многие западные аналоги. Лучших (отечественных) разработчиков для игры про постъядерное метро представить, честно говоря, сложно.

«Метро 2033» начинается невероятно динамично: мы следуем за каким-то бородатым мужчиной по вентиляционным шахтам, катакомбам и лестницам – в процессе предлагается осваиваться с управлением и восхищаться графикой, благо восхищаться есть чем даже в тесных коридорах. По первым кадрам понятно: «Сталкер» уничтожен. Таких четких текстур, реалистичных теней и, самое главное, детальнейших моделей персонажей и окружения мы не видели, кажется, со времен компьютерной игры Crysis. Здесь, конечно, нет огромных открытых пространств и буйства тропической растительности, но, видимо, именно за счет этого движок выдает стабильную частоту кадров и очень приличную картинку на компьютере с довольно средней видеокартой GeForce GTX260. Игра шла на максимальных настройках со сглаживанием и включенным аппаратным ускорением физики от NVIDIA – мы проверили настройки .

Москва после ядерной войны. На заднем плане можно заметить храм Христа Спасителя.

Наша дрезина атакована, а спутники все как один потеряли сознание. Ситуация почти безвыходная.

МЕТРО 2033: НАЧАЛО

Завершив короткое путешествие по техническим коридорам, встречаемся с группой сталкеров (в игре и книге так принято называть людей, которые рискуют подниматься на зараженную радиацией поверхность в поисках уцелевших вещей) и готовимся выйти из метро в снежную Москву образца 2033 года от Рождества Христова. Надеваем противогаз, засекаем время – чтобы вовремя сменить фильтр воздуха. Поднимаемся по сломанному эскалатору – кажется, это станция ВДНХ. Короткая вспышка. Наверху – ядерная зима во всем великолепии.

Эскалаторы на ВДНХ давно приведены в негодность – подниматься придется пешком.

Выглядит потрясающе. Снова вспышка. Сюжет подается короткими флешбэками – через несколько секунд мы уже отстреливаемся от мутантов в компании других сталкеров, какая-то хищная тварь хватает машину и подбрасывает ее в воздух. Сталкеры кричат: «Артем, осторожней!» Мы теряем контроль над управлением и видим Черного – мутант уже тянет к нам руки с длинными пальцами. Вдали виднеется силуэт Останкинской телебашни.

Если кто-то по понятным причинам не узнал конец книги (а начинается игра именно с него), то нужно прояснить некоторые базовые моменты. Книга Дмитрия Глуховского описывает мрачное будущее человечества – жизнь после ядерной войны. Жизнь, которая продолжается в самом большом ядерном бомбоубежище столицы – московском метрополитене. Жизнь часто абсурдная и жалкая – люди вынуждены существовать, питаясь грибами, растущими в темноте, чудом уцелевшими свиньями и плохо отфильтрованной водой. Возникают различные союзы и группировки, некоторые станции объединяются в карликовые государства, кто-то с кем-то воюет... История главного героя, Артема, связана с угрозой, нависшей над его родной станцией ВДНХ и всем метрополитеном. Угроза называется Черные. Это не простые мутанты, а нечто куда более загадочное и опасное – и именно Артему предстоит путешествие в Полис, центр цивилизации метрополитена, чтобы предупредить остальных о надвигающейся опасности. Завязка у игры аналогична, но вот подача сюжета кардинальным образом отличается – сценарий писали люди, близкие к кинопроизводству, поэтому поставлено все по-другому (в самой книге боевых моментов все-таки недостаточно). И это видно уже с самого начала.

Восемью днями ранее. Снова флешбэк. Тесное техническое помещение, мы разговариваем с каким-то человеком по имени Александр. Входит Хантер – важный персонаж книги и, видимо, игры. Разговор идет о Черных, и на стол сразу выкладываются все карты: это новая форма эволюции, это те, кто заменит человечество в борьбе за выживание, в естественном отборе. Короткая атака мутантов – простых собакоподобных тварей, которые лезут из вентиляции. Хантер уходит, оставляя нам жетон и задание – «найти Мельника». Он может помочь. Надо выдвигаться на Рижскую. Экран темнеет.

А ЭТО РОДИНА МОЯ

Наконец мы оказываемся в тесной комнатке Артема. Можно расслабиться и оглядеться по сторонам – благо детализация всего и вся просто великолепная. Стол завален книжками, особняком лежит англо-русский словарь. В углу пылится гитара. Целая стена заклеена старыми открытками – Артем их коллекционирует. Где-то тихо играют на гитаре и поют: «Постой, паровоз, не спешите колеса...» А за дверями и несколькими проходами, на станции, кипит настоящая жизнь. Мужчи-

КАКАЯ-ТО ХИЩНАЯ ТВАРЬ ХВАТАЕТ МАШИНУ И ПОДБРАСЫВАЕТ ЕЕ В ВОЗДУХ. СТАЛКЕРЫ КРИЧАТ: «АРТЕМ, ОСТОРОЖНЕЙ!» МЫ ТЕРЯЕМ КОНТРОЛЬ НАД УПРАВЛЕНИЕМ И ВИДИМ ЧЕРНОГО – МУТАНТ УЖЕ ТЯНЕТ К НАМ РУКИ С ДЛИННЫМИ ПАЛЬЦАМИ...

Арсенал. Здесь можно купить оружие и обычные патроны.

АНДРЕЙ ПРОХОРОВ, РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА «МЕТРО 2033»: ПРЯМАЯ РЕЧЬ

О степени готовности проекта. Сейчас мы на стадии бета-версии. Игра активно тестируется издателем и нашим отделом тестирования. С августа идут «плейтесты» – выявляются «плохие» места игры: непонятные игрокам, недостаточно интересные и т.д. На базе всех этих данных идет финальная отладка игры, удобства управления на PC и Xbox 360, полировка графики и т.п. Одним словом, этап очень серьезный и трудоемкий. Спим мало.

Про продвижение игры. Работы было столько, что тратить время на преждевременный пиар не считали нужным. Вообще, у нас подход – о нас должны говорить наши игры, а не уста пиарщика. Хвалить себя до выхода игры – это пошло. Если говорить о старте рекламной кампании, то подход в THQ в плане маркетинга и продвижения нам нравится. Интенсивно и в нужный срок. Никаких особых чувств это у геймеров пока не вызвало (по форумам пробежались, безусловно), мы ведь практически еще ничего не показали. Все еще впереди. И главная проверка будет, когда игра окажется на прилавках.

Про 4A-Games. Студия находится в Киеве. Открылась в феврале 2006 года вместе со стартом препродакшена по «Метро 2033». Полноценный старт проекта состоялся в июле 2007 года. Сейчас нас более 50 человек. На данном этапе работаем только над «Метро». Отбор в команду я бы не сказал, что жесткий, скорее плавный – просто в силу того, что у руля находятся профессионалы, команда подобралась крепкая, талантливая и работоспособная. Самое приятное, что я слышал о нашей компании от коллег: «Из 4A Games не уходят». Это к вопросу, как нам работается. Дружно, активно, доброжелательно. Мы ценим людей. Стиль руководства – демократичный. По-другому работать с творческими людьми нельзя. При этом к себе относимся критично – нам еще многое предстоит сделать, улучшить, нам есть, куда расти, и мы будем это делать обязательно.

Интервью: Максим Михеенко

на склонился над ребенком. «Папа, а когда мама вернется?» – «Скоро». Проходим несколько метров и останавливаемся на секунду в изумлении: на станции много, очень много людей. Они не изображают жизнь, а именно живут – своей жизнью. Они потрясающе детализированы – на коже лица можно разглядеть поры, в глазах – немое отчаяние. В кадре одновременно находится несколько десятков персонажей. Игра и не думает тормозить. Это рынок. Здесь можно обменять патроны (местная валюта) на что-нибудь полезное: еду, аптечки, фильтры для противогаза или оружие. Пока же нам можно просто отправиться в оружейную и получить свой первый боекомплект – слегка ржавый автомат, несколько сменных кассет для противогаза и сухое пожелание удачи. Никакого HUD-интерфейса, кстати, в игре нет – у Артема есть армейский планшет, который он достает, чтобы посмотреть записанные каллиграфическим почерком задания (в темноте надо еще и светить зажигалкой, чтобы хоть что-то разглядеть), там же находится «компас», указывающий на цель миссии. Патроны можно подсчитать визуально, как и оценить самочувствие. Плюс у Артема есть часы, на которых он засекает время, чтобы вовремя сменить пришедшую в негодность очередную кассету противогаза, – это нужно делать на поверхности и в зараженных радиацией местах. Все эти детали очень помогают погружению в игру и совсем немного напоминают Far Cry 2. Но, несмотря на некоторую свободу действий, мир здесь все-таки строго ограничен сценарием.

Уровню симуляции жизни в «Метро 2033» позавидует любая RPG – на станциях все люди занимаются своими делами: дети, например, играют или общаются. Но мало смеются.

Не обошлось и без песен под гитару. Обрати внимание на реалистичные тени от костра.

НОВАЯ НАДЕЖДА

Полностью экипировавшись и вдоволь наслушавшись здешних разговоров – а разговаривают NPC между собой и с игроком очень много и долго, часто дословно цитируя диалоги из книги Глуховского (приятный реверанс в сторону фанатов), – мы отправляемся в путь. К Рижской как раз идет дрезина, и сложно отказать себе в удовольствии присоединиться, хотя кто-то благоразумно предупреждает, что путь может выдаться опасным. Туннель. Потрясающее на самом деле ощущение – видеть знакомые провода и стены не из окна вагона метро, а вокруг себя, с открытой дрезины, несущейся на полной скорости. Но игра не дает долго любоваться окрестностями. Практически сразу на нас нападают какие-то страшные мутанты, от которых нужно непрерывно отстреливаться. Одна тварь даже хватает Артема за горло, и нужно быстро нажимать на кнопку E, чтобы скинуть уродливое животное. Мутанты атакуют отовсюду, и, когда уже не видно шанса на спасение, главный герой теряет сознание – ему видятся Черные и вроде бы свет в конце туннеля. В итоге мы, кажется, доехали – застава на Рижской выжигает оставшихся тварей огнеметами. Рассказывать, что случилось дальше, представляется делом совсем уже преступным: все-таки пятая часть игры – немало, и за это время многое случилось. Была и прогулка по огромным подзем-

ПОТРЯСАЮЩЕЕ НА САМОМ ДЕЛЕ ОЩУЩЕНИЕ – ВИДЕТЬ ЗНАКОМЫЕ ПРОВОДА И СТЕНЫ НЕ ИЗ ОКНА ВАГОНА МЕТРО, А ВОКРУГ СЕБЯ, С ОТКРЫТОЙ ДРЕЗИНЫ, НЕСУЩЕЙСЯ НА ПОЛНОЙ СКОРОСТИ. НО ИГРА НЕ ДАЕТ ДОЛГО ЛЮБОВАТЬСЯ ОКРЕСТНОСТЯМИ.

Стрельбище. Здесь можно опробовать только что купленное оружие или апгрейды.

Станции серьезно переделали, чтобы они стали пригодными для жизни.

ным сооружениям, залегающим под метро, – потрясающе плотный ядовитый туман, который генерирует система частиц NVIDIA PhysX, и правильные тени создают нужную атмосферу, а напарник (не будем раскрывать его имя) ведет себя удивительно логично. С этим у игры полный порядок, вспоминаются почему-то снайперские миссии в Call of Duty с сержантом Резновым из World at War или капитаном Прайсом из Modern Warfare. Были и перестрелки с местными вооруженными группировками – куда более интересные, чем отстрел монстров, ведь человеческие противники умнее и пользуются укрытиями. Был и долгожданный выход на поверхность у Библиотеки имени Ленина – вестибюль станции воссоздан очень подробно, а Москва так похожа на настоящую, что хочется оставаться там до конца игры, но, увы, нельзя. После плотной перестрелки с целой стаей летающих и собакоподобных мутантов демка заканчивается, оставляя неизбежный привкус разочарования – очень хочется играть дальше. Очень хочется закрыть глаза на мелкие шероховатости вроде излишне легких перестрелок (за все время игры я так и не вспомнил о существовании аптечек), которых одновременно и слишком мало, чтобы считать игру чистокровным шутером, и слишком много, чтобы возводить в ее в ранг интерактивной прогулки по локациям книги. Вообще, самой большой проблемой «Метро 2033» сейчас кажется именно факультативность этих самых огнестрельных боев, они будто бы намеренно врезаны в сюжет, который и без них был бы вполне самодостаточен. Здесь есть, безусловно, интересные моменты. Например, на поверхности нужно непрерывно следить за уровнем кислорода в маске и смотреть на таймер, есть пневматическое оружие, которое нужно постоянно «подкачивать», у монстров превосходная рэгдолл-анимация. С другой стороны, стрелять в похожих друг на друга тварей может быстро надоесть, поэтому перестрелки подаются очень дозированно, а игра изо всех сил концентрирует наше внимание на главном – потрясающе убедительном мире, в котором хочется, несмотря ни на что, жить. Дышать этим спертым, плохо отфильтрованным воздухом. Заглядывать в глаза уцелевшим после ядерной катастрофы. Выменивать патроны на еду и ржавые детали для автомата. И своими действиями предотвратить финал, описанный в книге. В этом, наверное, и заключается высший смысл интерактивных развлечений: давать возможность изменить то, что изменить, казалось бы, никак нельзя.

ДМИТРИЙ ГЛУХОВСКИЙ:

«ПРОСТО НАДО БРОСАТЬ МАЯТЬСЯ ВСЯКОЙ ФИГНЕЙ И ЗАНИМАТЬСЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ИНТЕРЕСНЫМ»

Дмитрий Глуховский – журналист, писатель. Автор «Метро 2033» и продолжения, «Метро 2034».

? Расскажите о вашем сотрудничестве с компанией – разработчиком игры: как оно началось и какова ваша роль в разработке проекта?

На самом деле мой контакт с разработчиками игры «Метро 2033» состоялся намного раньше, чем книга «Метро 2033» стала таким... глянцевым бестселлером. Сейчас тираж книжки приближается к полумиллиону, тираж «Метро 2034», продолжения, – 300 тысяч за полгода. В декабре я запускаю очень большой литературный проект – книжную серию «Метро 2033», в которой другие авторы смогут рассказать свои собственные истории про своих собственных героев из мира «Метро 2033», и книги будут выходить раз в месяц... Тогда, шесть лет назад, когда мне написал Андрей Прохоров из компании 4A Games, ничего этого не было. Был просто одинокий сайт в интернете, размещенный на бесплатном хостинге, с количеством посетителей 20–30 человек в день. И этот текст про метро никто даже не хотел публиковать – все издатели, которым я это отправлял, отправляли, в свою очередь, меня. И никто особенно текст не видел. Андрей Прохоров, в тот момент руководитель проекта S.T.A.L.K.E.R. в компании GSC, текст увидел, полюбил его, поверил в него. И тогда уже, шесть лет назад, предложил мне создать по мотивам моей книги, еще неопубликованной, компьютерную игру. Я видел, что эти люди могут делать, и согласился подождать. Ждал долгих три года, пока они разобрались наконец со «Сталкером», пока S.T.A.L.K.E.R. вышел в свет и пока они смогли переключиться полностью на «Метро 2033». Не жалею, в общем, что ждал, потому что результат, который сейчас становится очевиден, а с этого момента, как я уже сказал, прошло три года ожидания и еще три года плотной разработки... Результат этот, конечно, оправдывает каждую минуту ожидания. С тех пор мы с Прохоровым и со всей командой подружились, с тех пор я уже неоднократно был в Киеве и в студии наблюдал, как ведется работа над игрой «Метро 2033», и мы находились в постоянном контакте. То есть это были несколько лет очень плотной совместной работы, которая переросла в дружбу.

? Игру «Метро 2033» неизбежно сравнивали, сравнивают и будут сравнивать со S.T.A.L.K.E.R. – у разработчиков общие корни, у игр похожий сеттинг, уникальная атмосфера. Чем, на ваш взгляд, «Метро 2033» выгодно отличается от «Сталкера»?

На мой взгляд, «Метро 2033» будет всем выгодно отличаться от «Сталкера» (смеется). В особенности от последних «Сталкеров». Вообще, «Сталкер» изначально – это детище как раз Прохорова и его команды. Они пришли в компанию GSC к коммерсанту Сергею Григоровичу, предложили ему проект, он дал им финансирование... То есть это их детище, это их проект. И в тот момент, когда они ушли из GSC, чтобы создать собственную компанию, из

Вестибюли станций выглядят заброшенными. Становится немного не по себе.

Черные. Именно так представляют их разработчики игры.

S.T.A.L.K.E.R. фактически ушла душа. И душа эта ушла в «Метро 2033». С точки зрения графики, детализации, конечно, «Метро 2033» круче не только «Сталкера», но и вообще всего, что есть на рынке или выйдет в ближайшее время. То, что я сейчас видел на машинах с достаточно средней конфигурацией, я такого вообще в принципе ни в какой другой компьютерной игре не видел. То есть Fallout 3 – она не то чтобы курит нервно в сторонке, ее вообще можно не рассматривать как конкурента, S.T.A.L.K.E.R. – то же самое. BioShock, последняя Call of Duty – все они по графике даже не приближаются к той степени детализации, проработки, которую я сейчас вижу в «Метро 2033». Конечно, не имеет смысла сравнивать сюжеты, потому что «Сталкер» пишется штатными сценаристами GSC, а в основе «Метро 2033» как-никак книга – роман, завоевавший определенную читательскую аудиторию благодаря не только сюжету, но и своему миру, своей атмосфере. То есть, с моей точки зрения, я не вижу, кроме открытого мира, никаких преимуществ у «Сталкера», если сравнивать его с «Метро 2033». «Сталкер» – это позавечера уже, а «Метро 2033» – завтра.

Я ПРЕКРАСНО ОТДАЮ СЕБЕ ОТЧЕТ В ТОМ, КАК ВАЖНО, ЧТОБЫ НЕ БЫЛО ИДИОТСКОГО КЛЮКВЕННОГО И ЛУБОЧНОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ МОСКВЫ И НАШИХ СООТЕЧЕСТВЕННИКОВ В ЭТОЙ ИГРЕ. И ЭТОГО НЕ ПРОИЗОЙДЕТ.

? В озвучке английской версии игры задействованы только русские актеры, персонажи говорят с отчетливым акцентом – вы считаете, это оправданный шаг? Не будет ли в английской версии «развесистой клюквы»?

В озвучке русской версии игры задействованы русские актеры. И та версия, которая выйдет на нашем рынке – в России и СНГ, ничем наш слух царапать не будет. Что касается англоязычного релиза, то для озвучения были приглашены актеры, постоянно проживающие в Соединенных Штатах Америки, но русского происхождения. Они не изображают какой-то злостный акцент специально, они не выделываются. Это не американцы или какие-нибудь там поляки, которые пытаются изобразить русский акцент, это естественный органический русский акцент людей, которые достаточно много времени прожили в США, ну и есть какие-то там остатки, от которых они не могут избавиться. Мне кажется, что в конечном итоге это все-таки оптимальный вариант. Учитывая, что Russian flavor определенный все-таки должен быть в игре... Но он не вымученный, он не неестественный, он вполне органический. Ну да, они говорят с русским акцентом, ну а что мы в общем-то хотели? Вообще, я много боролся за то, чтобы игра не получилась таким традиционным сатирическим лубком на нашу с вами жизнь, и в ней нет ничего этого. В ней нет ни балалаек, ни медведей на цепях, в ней нет таких чуваков злостных в ушанках с ППШ – ничего этого нет. Люди как люди в общем-то – нормальные, полноценные, с которыми американский игрок сможет себя идентифицировать. Ну да, там есть красные звезды на логотипах – куда без них. Но у нас была целая битва с издателем против того, чтобы в слове «METRO» буква «R» была перевернута в сторону, выглядела как русская «Я». И мы победили. Поэтому я прекрасно отдаю себе отчет в том, как важно, чтобы не было идиотского клюквенного и лубочного изображения Москвы и наших соотечественников в этой игре. И этого не произойдет.

? Что касается Москвы в игре, насколько ее, скажем так, постапокалиптический вариант похож на реальный город?

Ну, надо понимать, что в принципе та техника, методика, по которой строится вся графика и движок, заключается в общем-то в фотографировании реальных объектов и «надевании» их на трехмерные объекты. Поэтому Москва, как надземная, так и подземная, – достаточно достоверная. И, конечно, бродить по руинам родного города и представлять себе, что было бы, если бы в здании Ленинской библиотеки таились мутанты и монстры, – большое удовольствие. Их нужно будет выслеживать, войти через эти деревянные гигантские двери Ленинки внутрь и посмотреть, насколько там все похоже на реальность, пусть и с этими постъядерными лианами с птеродактилями и монстрами. Узнавание этого мира – одно из самых больших удовольствий, которые человек получает при игре. Поэтому, конечно, все достаточно достоверно.

? Персонажи и монстры в игре выглядят именно так, как вы задумали? Или разработчикам была дана возможность проявить некоторую фантазию?

Вообще, мое кредо заключается в том, что нужно находить талантливых людей и предоставлять им свободу действий. И результат будет в любом случае намного лучше, чем если отыскивать исполнительных идиотов и диктовать им каждый шаг. Да, каждый человек должен заниматься своим делом. Я истории придумываю, а есть люди, которые рисуют чудовищ, есть люди, которые рисуют персонажей, которые воссоздают какие-то пространства и делают так, чтобы во все это было интересно играть. Поэтому я тотального контроля за всей их работой не осуществлял. Придумывали они нового монстра – ну и хорошо. По-другому они видят там, например, Библиотекаря – имеют полное право на собственную трактовку. Однозначно у них есть талант, они в это все влюблены, работают не за страх, а за совесть и не за деньги, а за результат. И очевидно, что они тонко, очень правильно чувствуют атмосферу. Поэтому я просто дал разработчикам свободу, и результат, который они продемонстрировали, говорит сам за себя.

? Вы сказали, что в декабре выходит книжная серия «Метро 2033». Вы лич-

но будете контролировать качество текстов? Как будет происходить отбор авторов и произведений?

Поскольку игра выходит только в марте, то для меня действительно старт книжной серии «Метро 2033», который должен случиться в декабре, – самое важное событие 2009 года. Я прекрасно понимаю, что никогда сам не смогу поставить написание книг про метро на поток. Для меня это болезненный, сложный и долгий процесс – каждая книга рождается в течение нескольких лет. «Метро 2033» я писал лет семь, «Метро 2034» – больше трех лет. Это с момента появления идеи и до того, как книга вышла в печать. Я не могу объять необъятное в одиночку. Поэтому я решил пригласить людей, которые хотели бы рассказать собственные истории из вселенной «Метро 2033», дать жизнь собственным персонажам. Я решил, что нужно дать людям зеленый свет, что нужно открыть двери этого мира, который я придумал, для других авторов. И начиная с декабря, раз в месяц будет выходить новая книга, действие которой будет разворачиваться не обязательно в московском метро, а может быть, в каких-то других городах, и каждая книга немного приоткроет «туман войны» над картой постъядерного мира. В первой книге, которая называется «Метро 2033: Путевые знаки» (автор – серьезный литературный критик и писатель Владимир Березин), герои садятся в ржавый спортивный самолет Як-18 и летят на нем в Петербург, где узнают, что случилось с питерским метро. Вторая книга тоже про Петербург. Она по плану должна выйти в январе. Автор Шимун Врочек. Книга так и называется – «Питер». На обложке там изображена такая ржавая «Аврора», которую утягивает под воду постъядерный кракен. Дальше будет книга про Москву, потом еще одна... То есть первые четыре книги уже фактически создаются. Я, разумеется, сам, во-первых, участвую в процессе отбора авторов, во-вторых, осуществляю неотрывный креативный контроль над тем, что происходит, – помогаю сводить и разводить сюжеты. И за все, что в итоге получается, лично – головой фактически – отвечаю. Я сам очень большой противник «колбасных фабрик» в каком-либо виде и осознаю свою большую ответственность. Понимаю, что ни в коем случае это не должно превратиться в тупой и попсовый проект, где просто кто-то бесконтрольно штампует одинаковые истории. Поэтому мы привлекаем очень разных людей к работе над проектом. У каждого из них свой собственный стиль, у каждого свое собственное видение, нет каких-то совсем уж жестких ограничений по жанру, нет жесткого диктата в том, что может, а что не может происходить в книге, – каждый волен рассказывать свою собственную историю. У кого-то это будет триллер в хичкоковском духе, у кого-то приключение в стиле скорее первой книжки... Сейчас запустился сайт metro2033.ru, «Вселенная Метро 2033». Я выкупил за собственные деньги у бывшего своего издателя этот зарегистрированный домен и превратил его в настоящий портал – и социальную сеть, и фанатскую систему веб 2.0 для тех, кто просто любит мир «Метро 2033» и не только потребляет контент, но и генерирует его. То есть люди пишут рассказы, романы по главам и могут постить это прямо на сайте и попадать в топы – там есть литературный, музыкальный и графический топы. Таким образом молодые, яркие, талантливые люди – будь то художники, музыканты или писатели – получают возможность найти свою аудиторию, запостить свои работы на сайте. Сайт обеспечивает им лояльных читателей, слушателей и т.д., которые просто любят этот жанр, эту вселенную. И самые талантливые, которые удостаиваются читательской и зрительской поддержки, получают возможность опубликоваться в книжной серии, стартующей в декабре. То есть мы будем искать через сайт талантливых людей, печатать их произведения нормальными тиражами (книги будут выходить начальным тиражом около 50 тысяч экземпляров), давать им известность, деньги и т.д. Мы сейчас фактически находимся у истоков гигантского, будем надеяться, проекта, который, может быть, переплюнет «Звездные войны» (смеется).

Самое начало игры – в книге эти события были финальными.

? «Метро 2033» так и просится на большой экран – получали ли вы какие-то предложения об экранизации?

О да, я получал такие предложения. И предложения от наших различных экранизаторов я уже перестал рассматривать и сейчас плотно изучаю только предложения, поступающие с Запада. Очень хочется, чтобы было экранизировано все это в США, чтобы занимались всем этим американский режиссер, американские продюсеры... Единственное исключение – Тимур Бекмамбетов. Это, мне кажется, единственный человек (сколько бы его ни ругали), который очень талантлив, который умеет сочетать массовый жанр со скрытыми смыслами, который, безусловно, стопроцентно умеет делать блокбастеры. И мне бы очень хотелось, чтобы «Метро 2033» было блокбастером. Если «Метро 2034» все-таки другой жанр и ближе к арт-хаусу, то «Метро 2033» – это однозначный блокбастер, и заниматься экранизацией должен специалист по блокбастерам.

? Что будет дальше в литературном плане? Будет ли книга «Метро 2035»?

Знаете, чтобы избавить себя от бремени и ответственности читательского ожидания, я как раз запускаю вселенную «Метро 2033». Те, кто хочет продолжений, кто хочет еще историй из мира «Метро 2033», получат их теперь в изобилии. По книге в месяц, от Москвы до Дальнего Востока, Новосибирска, Нью-Йорка, Берлина... Все что угодно – доскональное, исчерпывающее описание постъядерной все-

МНЕ БЫ ОЧЕНЬ ХОТЕЛОСЬ, ЧТОБЫ «МЕТРО 2033» БЫЛО БЛОКБАСТЕРОМ. ЕСЛИ «МЕТРО 2034» БЛИЖЕ К АРТ-ХАУСУ, ТО «МЕТРО 2033» – ЭТО ОДНОЗНАЧНЫЙ БЛОКБАСТЕР, И ЗАНИМАТЬСЯ ЭКРАНИЗАЦИЕЙ ДОЛЖЕН СПЕЦИАЛИСТ ПО БЛОКБАСТЕРАМ.

ленной… Куча авторов – ярких, интересных, возможно, более талантливых, чем я. То есть недостатка в постъядерном мире ощущаться не будет. Что касается меня самого, то мне хотелось бы переключиться на другие замыслы и проекты. В феврале у меня выйдет книга под названием «Рассказы о родине», это очередной, очень жесткий эксперимент – над собой. Я в общем-то привык уже огребать от общественности и критики за все, что я делаю, а сейчас огребу по полной еще раз. Под «Рассказы о родине» зарегистрирован сайт rodina.ru, и по этому названию можно сделать вывод, что это будут за рассказы. В какой-то степени фантастические, может быть, фантасмагорические, описывающие через небольшую фантастическую призму наши с вами реалии – очень жестко, стебно, бескомпромиссно. И я думаю, что если меня не посадят за них, то мы все очень повеселимся в феврале.

? У вас есть книга «Метро 2034», следующая игра, если она выйдет, – это будет сиквел «Метро 2034» или, может быть, приквел «Метро 2032»?

Мы говорили буквально позавчера на эту тему с Андреем Прохоровым, с руководителем проекта «Метро 2033», и пришли к выводу, что следующая игра по «Метро 2033» – это будет скорее приквел к «Метро 2034». Потому что между сюжетом «Метро 2033» и «Метро 2034» проходит год, и за этот год с Хантером, который является главным героем «Метро 2034», происходят какие-то непонятные и пугающие метаморфозы. Он совершает преступление против человечности в «Метро 2033» и возвращается совершенно изувеченный, пострадавший душевно – в «Метро 2034». То, что происходило с ним между двумя этими книгами, то, что в книгах не упоминается и не объясняется, появится, видимо, в новой игре.

? Как вы вообще относитесь к компьютерным играм?

Отлично отношусь. Будь у меня больше времени, играл бы, наверное, намного больше. Сейчас только в «Цивилизацию 4» режусь в свободное время – она остается моей любимой игрой, играл во все ее версии, начиная с самой первой, еще на 268-м компьютере, на уроках информатики в школе. И вот до сих пор – до вчерашней ночи – так в нее и играю. Что касается трехмерных игр, боевиков и т.д., я не большой их любитель, потому что не очень люблю пугаться. Просто, если честно, одному в нынешние игры играть довольно стремно. А если с братом или с другом сесть и когда есть с кем все это обсудить, то это еще ничего. А сидеть ночью в одиночку, надев наушники, и дрожать… Ну как-то я не испытываю никакого адреналинового выброса от этого, никакого особого удовольствия не получаю. Но, конечно, для игры «Метро 2033» мной будет сделано очень большое и совершенно заслуженное исключение.

? Как вообще удается совмещать столько занятий: написание книг, перевод фильмов, журналистику и разработку игр?

А вы знаете, я сейчас решил, что не надо уже больше совмещать. Я вообще привык работать за троих. Были в моей жизни случаи, когда я работал и на телевидении, и на радио и при этом еще был главным редактором издательства и еще писал. Но с каждым годом все больше понимаю, что незачем тратить время на чужие проекты. Зачем я буду тратить минуты своей жизни на то, чтобы реализовывать фантазии других людей? У меня у самого фантазия достаточно богатая, и лучше я свои силы и время посвящу воплощению своих проектов. И потому я ушел сейчас с радио, ушел с телевидения и занимаюсь только своими или какими-то совместными, как с мультфильмом «9», проектами. И конечно, теперь успеваю намного больше. Да и куча времени освобождается для того, чтобы отдохнуть, поездить и т.д. То есть, безусловно, всем творческим людям рекомендую (если материальное положение позволяет) не распыляться. И именно потому, что освободился от всего ненужного и лишнего, теперь у меня появляется возможность одновременно и думать о сценарии фильма по «Метро 2033», и запускать серию во вселенной «Метро 2033», и писать рассказы для книги «Рассказы о родине», и участвовать в продвижении игры и т.д. и т.д. Просто надо бросать маяться всякой фигней и заниматься действительно интересным.

? Игра «Метро 2033» в отличие от того же «Сталкера» – мультиплатформенная, она выходит для ПК и Xbox 360…

Из того, что я слышу от специалистов по рынку, – сегодня в России ПК по количеству игроков в десять раз делает любые приставки и консоли. Поэтому я думаю, что к тому моменту, как будет выходить игра, ситуация коренным образом не изменится и девять человек из десяти будут играть в эту игру на компьютере. Я попробую обязательно и на Xbox 360, и на PC. У Xbox 360, на мой взгляд, есть преимущества в виде вывода изображения на большой экран и более эргономичного управления с геймпада, а PC даст более высокую степень графической проработки, да и просто привычнее, чего уж там. Играли мы в первый «Вульфенштейн» на компьютере, поиграем и в «Метро 2033». ■

Перестрелки с бандитами нечастые, но достаточно интересные.

На станциях какая-то совершенно безумная детализация всего и вся. В кадре одновременно находится более 30 NPC.

Радист на ВДНХ уже который год пытается поймать сигнал с поверхности и регулярно отправляет сообщение: «Если кто-нибудь выжил – отзовитесь». Безуспешно.

ГАЛЕРЕЯ

Автор:
Роман Елишин

1 Огромные боевые машины, главное достоинство оригинала, мы увидим и в сиквеле.

2 Судя по копошащейся мелюзге, с масштабностью и «эпичностью» вновь полный порядок.

3 В конфликте участвуют три стороны, и у каждой своя техника.

SUPREME COMMANDER 2

На данном этапе разработки Supreme Commander 2 смахивает на «правильный», хрестоматийный сиквел. Действие развернется через четверть века после событий оригинала, графика улучшится, а у пользователя появятся новые возможности. Так, во второй части можно будет оснащать командирский юнит дополнительными орудиями и модернизировать устаревшие войска после перехода на новый технологический уровень. Искусственный интеллект тоже обещают «подкрутить». ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Real-Time Strategy
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gas Powered Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.supremecommander.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Корабль чем-то напоминает крейсер из StarCraft 2.

2 Мир гибнет, а противники изобретают все более изощренную военную технику.

3 Чтобы не оказаться в таком плачевном положении, не нужно экономить на ПВО.

COMMAND & CONQUER 4: ЭПИЛОГ

После устроенного российским филиалом Electronic Arts конкурса русскоязычная версия игры обрела собственный подзаголовок. Благозвучный перевод заморского Tiberian Twilight так и не был найден, да оно и к лучшему. Краткое, но емкое «Эпилог» гораздо лучше отражает суть нового эпизода, который поставит жирную точку в истории многолетней борьбы между GDI и братством NOD. По сюжету игры агония Земли подходит к концу, и всех участников конфликта ждет финальная битва. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Real-Time Strategy
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Los Angeles
- **ИНТЕРНЕТ:** www.commandandconquer.com/cnc4
- **ДАТА ВЫХОДА:** 19 марта 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 11 (71)

1 Мультяшное оформление разработчики называют стилизованным реализмом.

2 Игроки смогут не только махать мечом, но и пользоваться Силой.

3 Дроиды в мире «Звездных войн» досаждали людям и за 3 тысячи лет до событий киносаги.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Многопользовательская RPG по мотивам «Звездных войн» отличается от коллег по цеху не только богатейшей вселенной, но и наличием стройного сюжета. Толково изложить в онлайновой ролевке интересную историю, пожалуй, никому до сих пор не удавалось, так что BioWare затевает революцию в жанре. Авторы готовят потрясающего качества ролики, уникальные квесты для каждого класса и комплексную систему диалогов как в Mass Effect. Причем выбор между «злыми», «нейтральными» и «плохими» репликами влияет на дальнейшие события. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** MMORPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИНТЕРНЕТ:** www.swtor.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 01 (61)

1 Инопланетные женщины, кажется, тоже подводят ресницы.

2 «Чужой» явно что-то замышляет.

3 Губы, нос, два глаза – они почти как люди, а значит, возможны близкие отношения…

MASS EFFECT 2

Более мрачная, загадочная и непредсказуемая – так оценивают вторую часть космической саги Mass Effect сами разработчики. Впрочем, за красивыми эпитетами скрываются конкретные изменения. Например, авторы обещают вдохнуть жизнь в миссии по исследованию незнакомых планет, а также сделать схватки более стремительными. Расширенный арсенал, новые персонажи и лихо закрученный сюжет прилагаются. Примечательно, что при наличии сохраненных игр Mass Effect 2 можно пройти старым персонажем. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Role-Playing Game
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИНТЕРНЕТ:** masseffect.bioware.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 29 января 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 08 (68)

Автор:
Дмитрий Карасев

WORLD OF BATTLES

ПЕРВАЯ ОРКО-ЭЛЬФИЙСКАЯ

- **ЖАНР:** MMORTS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Frogwares Game Development Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Множество
- **ИНТЕРНЕТ:** www.worldofbattles.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

За World of Battles уже успело закрепиться прозвище «онлайновая версия Warhammer». Звучит довольно многообещающе, особенно если учесть, что ниша, в которую целит Frogwares, явно не страдает от переизбытка хороших проектов. А тут, пожалуйста: и огромный выбор юнитов, и гибкая стратегическая модель, и различные игровые режимы. Можно даже собственноручно нарисовать флаги для своей армии…

Задать тип строя (он довольно сильно влияет на характеристики бойцов) можно как одному отряду, так и нескольким подразделениям сразу.

ПОЗНАЙ ВРАГА СВОЕГО

Ассоциации со вселенной Warhammer возникают еще на стадии теоретического знакомства с игрой. Суди сам. Нас отправляют в Раксион, населенный самыми разными расами: от людей до орков и темных эльфов. Континент этот не отличается большими размерами, к тому же по всему периметру окружен высокими горами, а единственное развлечение его обитателей – бесконечные войны друг с другом. Вот в этих сражениях нам и предстоит поучаствовать. Схема действий опять же знакома любому поклоннику Warhammer: набираем армию исходя из выделенных нам средств и бросаем вызов другим игрокам. По мере того как растет число побед, бойцы накапливают опыт, а мы получаем деньги, на которые нанимаем новых солдат. Ну и стремимся занять первое место в рейтинге полководцев.

World of Battles предлагает на выбор шесть противоборствующих сторон, к тому же в финальной версии должны добавить еще три. Формально у каждой из них восемь стандартных подразделений (см. врезку) и одно уникальное. Впрочем, нюансов предостаточно: у амазонок, например, вообще нет доступа к тяжеловооруженным отрядам, а орки ограничены в выборе стрелков. Да и одинаковые ти-

ДОБРО ПРОТИВ ЗЛА

Помимо обычных сражений в игре постоянно происходят битвы между силами тьмы и света. Выглядит это так: допустим, разработчики объявляют, что «в эту ночь решили орды темных перейти границу у реки». После этого у тебя появляется возможность вызвать игрока из чужого лагеря сразиться за переправу на специальной карте (принадлежность к добру или злу определяется тем, за какую расу играешь). Позже по результатам сражений выносится вердикт – удалось ли темным захватить участок за рекой или нет. Победители противостояния получают бонус: например, скидку на покупку новых доспехов в течение недели.

Помимо обычных сражений есть также режим Arena, в котором уничтоженная армия полностью возрождается, а разгромившей ее получает призовые очки – и так пока одна из сторон не наберет оговоренное число баллов.

▲ В World of Battles возможны не только сражения один на один, но и командные битвы, в которых могут участвовать до четырех человек с каждой стороны.

пы войск в разных армиях отличаются по характеристикам. Так, арбалетчики гномов не могут стрелять далеко, но наносят большой урон; гоблины-лучники, напротив, не отличаются высоким показателем атаки, зато в случае удачного попадания отравляют жертву.

Кроме того, юниты можно снабжать экипировкой по своему усмотрению – ты не изменишь таким образом их специализацию, но существенно ее подкорректируешь. Понятно, что копейщики хороши в противоборстве с кавалерией, но их можно заковать в латы и сформировать костяк обороны, а можно вручить им длинные алебарды и приказать самим «охотиться» на всадников противника. А если дать отряду еще и магический амулет, повышающий скорость, то пехотинцы и вовсе начнут бегать быстрее вражеских лошадей. В общем, тактические возможности весьма обширны: хочешь – налегай на оборону, хочешь – делай ставку на кавалерийский наскок.

ОТ ВНЕШНЕГО МИРА КОНТИНЕНТ ОТГОРОЖЕН ВЫСОКИМИ ГОРАМИ, И ЕДИНСТВЕННОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ ЕГО ОБИТАТЕЛЕЙ – БЕСКОНЕЧНЫЕ ВОЙНЫ ДРУГ С ДРУГОМ.

РАЗВЕДКА БОЕМ

Так World of Battles выглядит в идеале, то есть в теории. Достаточно интересно, чтобы возникло желание проверить игру в деле. Тем более что возможность такая есть у всех любопытствующих – в ноябре стартовало открытое бета-тестирование на русском языке.

Первые несколько сражений оставляют смешанные чувства. Что-то у Frogwares уже сейчас получается просто замечательно. Игра хоть и не может похвастаться дотошностью настольного варгейма, но сражения воспроизводит весьма правдоподобно – вымотанные в бою юниты сражаются хуже, чем обычно, а атакованный с двух сторон отряд несет повышенные потери. Или возьмем интерфейс: как только освоишь горячие клавиши, ты сможешь руководить войсками, используя исключительно мини-карту и панель юнитов и не глядя на «основной» экран. Тем более что графика отбивает всякое желание туда смотреть: если холм от оврага можно отличить легко, то эльфийских лучников от конных рыцарей – с очень большим трудом.

Кроме того, быстро выясняется, что разница между солдатами разных армий ни-

ФАКТЫ: **8** игроков могут сойтись в одном бою | **9** различных игровых рас | **80** с лишним доступных юнитов

чтожна. Нет, формально параметры не похожи, но непосредственно на поле боя это почти не заметно. Единственный способ придать армии какую-то «индивидуальность» – уникальные юниты. Так, генералы Ордена Звезды повышают параметры всех находящихся рядом солдат, что позволяет активно использовать тактику «стального кулака». Но, как правило, исход сражения зависит исключительно от твоих командирских способностей. Нет, это неплохо, конечно, что игрок может опробовать разные стратегии вне зависимости от выбора стороны конфликта. Но зачем тогда говорить про девять разных рас? Впрочем, к финальной версии разработчики обещают поправить ситуацию.

ДЕНЬГИ РЕШАЮТ ВСЕ?

Еще одна проблема – необходимость долго и нудно прокачивать свою армию. Выделенного на старте золота хватает лишь на то, чтобы заполнить плохонькими войсками доступные шесть слотов. С такими силами особо не развернешься. Придется сыграть немало битв, прежде чем ты накопишь достаточную сумму для покупки внушительной армии и экипировки для нее. Еще сложнее дело обстоит с более ценным ресурсом – драгоценными камнями. На них ты покупаешь дополнительные слоты для отрядов в своем войске, ими расплачиваешься за магические артефакты и специализированные юниты. Немного камней можно заработать в бою, но, скорее всего, придется приобретать их у разработчиков за вполне реальные деньги. Цены пока не очень кусаются: полторы тысячи камней – примерно 20 долларов, вполне хватит на прокачку любой армии. Правда, если ты решишь поиграть за другую расу, придется выложить еще столько же. Или долго копить камни. Впрочем, заострять внимание на этом без толку: особенности схемы free-to-play известны большинству поклонников онлайновых проектов.

А ЕСЛИ ДАТЬ ОТРЯДУ МАГИЧЕСКИЙ АМУЛЕТ, ПОВЫШАЮЩИЙ СКОРОСТЬ, ТО СОЛДАТЫ И ВОВСЕ НАЧНУТ БЕГАТЬ БЫСТРЕЕ ВРАЖЕСКИХ ЛОШАДЕЙ...

БИТВА ТОЛЬКО НАЧАЛАСЬ

Даже после близкого знакомства с игрой сложно делать какие-либо выводы. World of Battles производит впечатление интересного, но пока еще довольно сырого проекта. Он собран из хороших деталей, однако у Frogwares до сих пор не получается крепко соединить их вместе, поэтому отдельные элементы громко скрипят на стыках (медленный старт, однообразие юнитов). Обычная ситуация для онлайновых игр. Надо просто чуть-чуть подождать, и станет ясно, смогут ли разработчики устранить все недоработки. Хочется пожелать им удачи – потенциал-то у World of Battles немаленький. ■

В финальной версии World of Battles игроки смогут объединяться в гильдии. За командные победы гильдии будут получать дополнительные бонусы, недоступные обычным игрокам.

К сожалению, при взгляде сверху отряды почти не отличаются друг от друга – ориентироваться помогают только флаги, и то не всегда.

А ВОИНЫ КТО?

Легкая пехота отличается высокой скоростью и хорошей атакой, однако совсем не держит удар. Этот род войск подходит для фланговых охватов и ударов в тыл отрядам, уже завязшим в бою. Обычно костяк любого войска составляют как раз тяжеловооруженные пехотинцы: обладая средними параметрами, они хорошо подходят как для обороны, так и для наступления.

Легкие копейщики отличаются довольно высокой скоростью и неплохо сражаются против кавалерии. Правда, низкая защита не позволяет нормально задействовать их в обороне, поэтому на деле они являются самым бесполезным видом войск. Тяжелые копейщики, напротив, ползают как черепахи, зато наделены превосходной стойкостью и часто составляют основу защитных построений.

Легкая кавалерия – самый быстрый вид войск с неплохой атакой. Лучше всего использовать их в рейдах по тылам противника – например, для уничтожения вражеских лучников. Тяжелые всадники медлительны, но при таких параметрах атаки и защиты это уже не их проблема. Правда, и обойдутся они в копеечку, поэтому используются аккуратно, в основном с целью прорыва вражеского строя.

Легкие стрелки довольно быстро перемещаются по полю боя, но это их единственный плюс. Довольно эффективны против слабо защищенных юнитов, но в борьбе с бронированными врагами практически бесполезны. Тяжелые лучники способны серьезно потрепать даже хорошо защищенный отряд. Правда, их нужно охранять – в ближнем бою дорогостоящие стрелки гибнут быстро.

Автор:
Яна Сорокина

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Airtight Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.darkvoidgame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 19 января 2010 года

DARK VOID

ПОЛЕТЫ ВО СНЕ И НАЯВУ

«Рожденный ползать летать не может», – писал Максим Горький. Однако человечество на протяжении своей истории стремилось покорить воздушную стихию – началось все с восковых крыльев Икара, а закончилось самолетами и космическими кораблями. Отражается эта тенденция и в играх, где с завидной регулярностью, особенно в последнее время, разработчики наделяют персонажей способностью передвигаться как по земле, так и по воздуху.

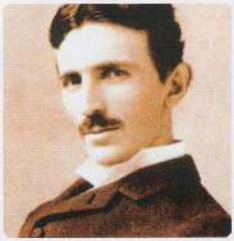
Даже железный робот вряд ли выдержит такой удар.

СУРОВЫЙ МИР

Уилл (Will), а именно так нарекли главного героя разработчики, – простой и почти ничем не примечательный паренек. Он работает пилотом и перебрасывает грузы через Карибское море. Именно там во время одного из рейсов, пересекая печально известный Бермудский треугольник, он и попадает в параллельное измерение Void. Новый мир встречает пришельца недружелюбно, если не сказать агрессивно. Странные существа, называемые Наблюдателями (The Watchers), и их роботизированная армия, подозрительно напоминающая геттов из прошлогодней Mass Effect, предпочитают сначала стрелять, а затем выяснять, что да как. Впрочем, люди там тоже есть: они называют себя Выжившие (The Survivors), и возглавляет их не кто иной, как гениальный изобретатель Никола Тесла собственной персоной. Непонятно, каким образом оказавшийся в этом измерении, ученый помимо различного оружия для Выживших сконструировал еще и Ковчег (Ark) – аппарат, с помощью которого он надеется покинуть негостеприимный мир. Наблюдатели от такого расклада, конечно, не в восторге – они атакуют Ковчег с упорством, достойным лучшего применения. И тут появляемся

ПРАВДА И ВЫМЫСЕЛ

Гениальному ученому Николе Тесле (1856–1943) принадлежит огромное количество открытий в области электротехники, переменного тока и радиосвязи. Но с его именем связано и немало мифов и откровенных выдумок. Теория телепортации, создание электромобиля и энергетического оружия – все это и многое другое приписывается сербскому изобретателю. По одной из последних версий, падение Тунгусского метеорита – результат эксперимента Николы Теслы.



мы: заручившись благословением Теслы и получив джетпак (он же реактивный ранец), ныряем в гущу сражения.

НОГИ, КРЫЛЬЯ... ГЛАВНОЕ – ДЖЕТПАК!

В этот момент Dark Void из заурядного научно-фантастического шутера превращается в совершенно феерический экшен. Самое время вспомнить, что разработчики игры – сотрудники Airtight Games – являются также авторами культового аркадного авиасимулятора Crimson Skies: High Road to Revenge. По всей видимости, бывшие работники Microsoft не растеряли умения: полеты и воздушные схватки обещают быть самым интересным элементом Dark Void. Особенно разработчики гордятся тем, что переход между боями в воздухе и перестрелками на земле происходит без подзагрузок. То есть ничто не мешает нам, например, выманить супостатов из здания на открытое место, взмыть в воздух и, пока противники соображают, куда мы делись, поливать их шквальным огнем из всех стволов. Способствует такой тактике и недавно анонсированная возможность Уилла не только летать с помощью джетпака, но и зависать на любой высоте. Рукопашные бои на крыльях несущихся с безумной скоростью летательных аппаратов, экстремальное маневрирование под огнем вражеских лазеров, наконец, угон НЛО прямо в воздухе – вот лишь часть того, что может вытворять наш герой.

Другая особенность – вертикальные бои (Vertical Cover) – также основана на применении верного джетпака. Достаточно часто в игре будут встречаться уровни, более всего напоминающие огромные трубы, по которым Уиллу придется перемещаться, используя хаотично разбросанные уступы. И в этом случае Dark Void способна удивить: игровая камера делает хитрый пируэт, и вот мы уже не карабкаемся вверх, а двигаемся вперед по тоннелю, с помощью прыжков и коротких перелетов перемещаясь между выступами и используя их в качестве укрытия. Неплохое испытание для вестибулярного аппарата. Тут главное – окончательно не потерять ориентацию в пространстве, иначе легко можно получить пулю от Наблюдателя.

НИЧТО НЕ МЕШАЕТ ВЫМАНИТЬ ВРАГОВ ИЗ ЗДАНИЯ НА ОТКРЫТОЕ МЕСТО, ВЗМЫТЬ В ВОЗДУХ И ПОЛИВАТЬ ИХ ШКВАЛЬНЫМ ОГНЕМ ИЗ ВСЕХ СТВОЛОВ.

▲ Вот они какие, Наблюдатели.

▲ В Dark Void тоже нашлось место quick-time events: навыки скоростного нажимания на клавиши пригодятся при рукопашных схватках с роботами или захвате техники.

ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Внешне Dark Void не уступает прочим современным играм. Отвечает за графику отлично зарекомендовавший себя Unreal Engine 3. Реалистично разлетающиеся запчасти роботов, летательных аппаратов и прочих чудес техники, а также все фигуры высшего пилотажа рассчитываются с помощью PhysX.

Разработчики обещают богатый арсенал смертоубийственных приемов и различных методов истребления противников и, что самое главное, удобное управление, рассчитанное как на геймпад, так и на связку «клавиатура – мышь».

Это далеко не полный список того, чем могут похвастаться сотрудники Airtight Games. Например, музыку для игры пишет не кто иной, как Беар МакКрири (Bear McCreary) – автор саундтрека к культовому научно-фантастическому сериалу «Звездный крейсер Галактика» (BattleStar Galactica).

Думаем, ты уже понял, что Dark Void – крепкий и добротно скроенный проект. Вряд ли он станет хитом на все времена, однако доставить несколько часов удовольствия вполне способен. Смесь Crimson Skies и Gears of War, облагороженная движком Unreal Engine 3 и сдобренная реалистичностью PhysX, – разве этого недостаточно для покупки игры? ■

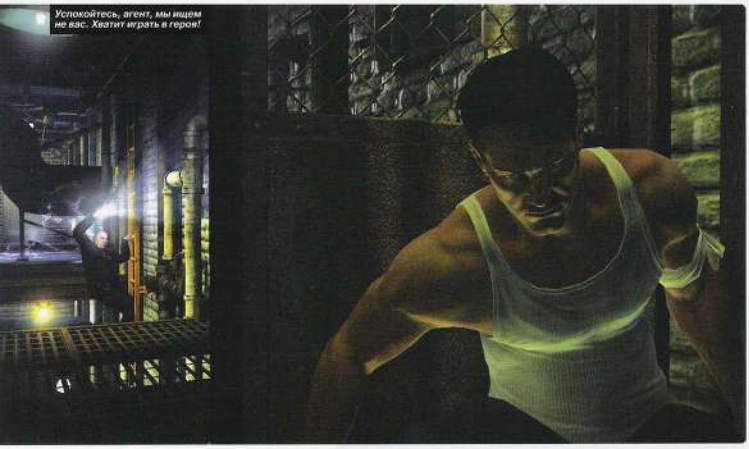
ДОЛГОСРОЧНАЯ ПЕРСПЕКТИВА

Буквально на днях стало известно о заключении контракта между Capcom и студией Plan B Entertainment, принадлежащей Брэду Питту (Brad Pitt), на экранизацию Dark Void. Компания продюсировала такие блокбастеры как «Троя» (2004), «Чарли и Шоколадная фабрика» (2005), «Жена путешественника во времени» (2009). Фильм будет сниматься в жанре научно-фантастического триллера, а главную роль пилота Уилла исполнит скорее всего сам Питт. Вице-президент Capcom Жермен Гиоя (Germaine Gioia) заявил, что Dark Void разрабатывается как очень кинематографичная игра и будет отлично смотреться на широком экране. Впрочем, если до выхода игры осталось пара месяцев, то премьера фильма вряд ли состоится раньше 2011 года.

▼ Познакомьтесь: стандартная модель летательного аппарата. Наш герой уже набрал крейсерскую скорость и вот-вот приступит к захвату.

ФАКТЫ: **2** параллельных мира | **1** ученый, попавший в другое измерение | **1** джетпак, позволяющий летать

Автор:
Петр Сальников


Успокойтесь, агент, мы ищем не вас. Хватит играть в героя!

КТО Ж ЕГО ПОСАДИТ? ОН ЖЕ ПАМЯТНИК!

Американский телесериал «Побег» (Prison Break) появился в эфире в 2005 году и длился четыре киносезона – до 2009-го. Это история о двух братьях. Старшего – Линкольна подставляют госслужбы, и он оказывается в тюрьме, младший – Майк решается вытащить его оттуда оригинальным способом: сам отправляется за решетку. Располагая схемой тюрьмы в виде огромной татуировки на всем теле, Майкл готовит побег и вместе с еще несколькими заключенными вытаскивает Линкольна из передряги. Путь братьев к свободе усеян таким количеством трупов (под раздачу попадают и совсем невинные люди), что любой зритель рано или поздно задается вопросом: «А стоило ли вообще добиваться цели такой ценой?» Так или иначе, «Побег» заслужил признание и рядовых зрителей, и критиков, и занимает далеко не последнее место в рейтинге популярности современных сериалов.

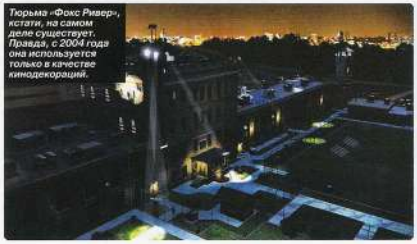
PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

ДЖЕНТЛЬМЕНЫ УДАЧИ

- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Deep Silver
- **РАЗРАБОТЧИК:** ZootFly
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.deepsilver.com/ru/at/main_games/game-view/detail/pcd-prison-break.html
- **ДАТА ВЫХОДА:** 26 марта 2010 года

Принято считать, что сериалы делятся на два типа: растущие вширь и растущие вглубь. Веселый, но жутко затянутый «Побег», бесспорно, относится ко вторым, и игра по мотивам знаменитых приключений двух братьев-уголовников, ожидаемая в марте будущего года, – лишнее тому подтверждение.

В конце 90-х на пике популярности культовых «Секретных материалов» (The X-Files) на прилавках появилась одноименная игра на четырех CD, но поклонников киноленты ожидало большое разочарование: играть пришлось не за любимых героев, а за совершенно постороннего агента. Вот и здесь такая же история: вместо того чтобы сделать главным действующим лицом талантливого авантюриста Майка Скоуфилда (Michael Scofield), Prison Break: The Conspiracy предлагает нам стать Томом Пэкстоном (Tom Paxton), агентом Компании.


Тюрьма «Фокс Ривер», кстати, на самом деле существует. Правда, с 2004 года она используется только в качестве кинодекораций.

А «ДИНАМО» БЕЖИТ?

Компания, если кто не в курсе, это такой подчеркнуто условный привет теории всемирного заговора: некая надгосударственная структура, щупальца которой простираются по всем Соединенным Штатам – от Западного до Восточного побережья. Именно Компания, как выясняется из событий сериала, ответственна за все кровопролития, происходящие в фильме, и она же упекла брата Скоуфилда в тюрьму. После того как Майкл с голыми руками идет грабить банк, чтобы сдаться полиции и попасть в то же учреждение, что и брат, Компания подсаживает к нему своего человека. Задача агента Пэкстона – следить за братьями, раскрыть мотивы и план Скоуфилда. По официальным заявлениям разработчиков, действие игры разворачивается в то же время, что и события первого эпизода «Побега», а это значит, что в качестве финального акта фигурирует собственно побег.

ВСЕ БЕГУТ!

Но нам, увы, придется смотреть на это со стороны. Теоретически из Prison Break мог бы получиться отличный стелс-боевик в духе Splinter Cell или Thief. Но, так как мы играем не за талантливого инженера и ловкого мошенника Майкла Скоуфилда, а за внедренного агента под прикрытием, нам вряд ли доведется повторить хотя бы половину трюков, исполненных главным героем в фильме.

Разработчики обещают показать в игре все ключевые места и события, однако – из глаз Пэкстона. Они обещают стелс, прерываемый стремительным действием, как в фильме-прототипе, разнообразное взаимодействие и драки с заключенными, но – с участием Тома. Какого черта, в самом деле, а? Кому он нужен, этот ваш Пэкстон? ■

ФАКТЫ: **2** брата, которые убегут из тюрьмы | **4** структуры, замешанные в этой истории | **1** агент, неожиданно исполнивший главную роль

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb, интернет-соединение от 64 кбит/с
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Александр Мишулин, креативный директор «Аллодов Онлайн»
ПОХОЖЕ НА: Runes of Magic, World of Warcraft

Автор:
Дмитрий Карасев

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Astrum Nival
- **РАЗРАБОТЧИК:** Astrum Nival
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Тысячи
- **ИНТЕРНЕТ:** www.allods.ru allods-online.ru

ИСТОРИЯ «АЛЛОДОВ»

Выход первых «Аллодов» в 1998 году стал для российских игроков настоящим событием. Тогда еще мы не были избалованы проектами подобного уровня, а творение Nival получило положительные отзывы не только в России, но и на Западе. Нам предлагалось возглавить отряд канийских агентов, отправленных на аллод Умойр разобраться в непонятных событиях – остров оказался закрыт непонятной завесой, из-за которой никто не мог его покинуть.

В следующем году вышло продолжение – «Аллоды 2: Повелитель душ», закрепившее успех первой игры на родине и за рубежом. На сей раз великий маг Скракан отправил нас на аллод Язес, где были обнаружены адепты черной магии. Еще через год на прилавках появилась игра «Проклятые земли». Здесь нам предоставлялась возможность разобраться в тайнах погибшей цивилизации джунов и встретиться с тем самым Тка-Риком, который потом напишет знаменитые «Откровения» (хронологически все три игры происходят за несколько веков до нашествия демонов Астрала).

«Проклятые земли» серьезно отличались от предыдущих «Аллодов». Достаточно сказать, что это была первая 3D-игра компании Nival Interactive. Кроме того, сериал окончательно перешел от ролевой игры с элементами RTS к тактической RPG. Как и две предыдущие игры, «Проклятые земли» получили хорошие оценки как в России, так и за рубежом, а об их популярности можно судить по числу неофициальных модификаций и дополнений.

1. *«Аллоды: Печать тайны» (Rage of Mages).*
2. *«Аллоды 2: Повелитель душ» (Rage of Mages 2: Necromancer).*
3. *«Проклятые земли» (Evil Islands: Curse of the Lost Soul).*

ПИСЬМА ИЗ КАНИИ

Приветствую тебя, друг мой, и да освятит твой путь святой Тенсес. Пишу тебе, сидя в гибберлингском трактире в славном городе Новограде. Перво-наперво хочу извиниться за задержку – твое письмо, в котором ты просишь поделиться впечатлениями от моего нового путешествия по аллодам, я получил еще пару месяцев назад, но некогда было отвечать. Для Кании сейчас настали неспокойные времена, дел невпроворот, каждый человек на счету. Только сейчас выдалась минутка, чтобы все обдумать и записать. Надеюсь, мое послание дойдет до тебя без задержки. Не знаю, как в Азероте, а у нас почтовая служба работает исправно.

Как ты уже знаешь, я решил тряхнуть стариной и стал новобранцем канийской армии. Забегая вперед, скажу, что ничуть не жалею о своем решении. Ты знаешь, я предпочитаю путешествовать в одиночку и не люблю вокруг толпящегося разного люда. Но когда я услышал, что Совет наместников призывает любого желающего оказать посильную помощь Кании, то удержаться не смог. Не буду лукавить, стало мне просто интересно, насколько изменился наш мир с тех пор, как я ходил по нему в последний раз.

Кстати, шлю тебе вместе с письмом несколько картинок, сделанных гиббердингами при помощи какого-то их мудреного изобретения. И еще листок с описанием истории нашего мира. Честно признаюсь, его я выдрал из некоего заморского журнала, который нашел во время визита в новоградскую библиотеку. Не понял, правда, в нем ничего, но, может, ты разберешься?

Должен сказать тебе, что открыл для себя много нового. Помнишь, я жаловался на то, как неудобно перемещаться с аллода на аллод при помощи порталов? Теперь мы путешествуем между ними на специальных кораблях. Создала их раса гиббердингов, причем случайно. Они сами неплохой народец, но слишком уж любят гульнуть. Как-то один из них, перебрав, заснул в своей лодке на берегу реки, а проснувшись, обнаружил, что его унесло за пределы острова.

Но оказалось, что камень, подобранный им на берегу как грузило для удочки, защищает лодку от падения в бездну. Вскоре у нас появились и настоящие суда... Правда, не прошло и пары месяцев, как супостаты из Хадаганской империи пронюхали об этом изобретении и создали свой флот. Так что война теперь идет не только на аллодах, но и за их пределами...

Ах да, прости, запамятовал я – ты совсем не знаешь историю нашей вражды. Благонравная Кания возникла на руинах древней цивилизации Джун задолго до того, как наш мир превратился в пригоршню разрозненных островов. Чтобы защитить себя от орков и южных варваров, племена вынуждены были объединиться в союз. Благодаря великому магу Скракану и его ученикам Тенсесу и Незебу нам удалось создать могучее государство. Но затем между Тенсесом и Незебом началась борьба за власть. Чтобы избежать кровопролития, они согласились на поединок. Незеб проиграл и был изгнан в южную пустыню. Но, несмотря на договор, он отказался признать поражение. Объединив племена южных варваров, провозгласивших его своим богом, он вероломно напал на нас и захватил часть Кании. Так появился Хадаган.

Хадаганцы сами по себе – наши братья и хорошие люди, но их Империя ставит свои интересы превыше интересов отдельных

В первой части сериала игроки посещают только один аллод, во второй – два, в третьей – три, а в «Аллодах Онлайн» открыт доступ ко множеству островов. Обратный эффект наблюдается с количеством доступных бойцов: в первой игре размер отряда мог превышать 15 человек, во второй это число сократилось до 10 (причем не в каждой миссии), в «Проклятых землях» можно командовать максимум тремя героями, а в «Аллодах Онлайн» ты управляешь лишь своим персонажем.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	Местами захватывает
ГРАФИКА	Стилизованная
ЗВУК И МУЗЫКА	Хорошо, но мало
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	Православно-авторитарный
ИНТЕРФЕЙС	Достаточно удобный

Национальный колорит, известная и любимая многими вселенная «Аллодов», необычная система создания предметов, дружелюбность к новым игрокам, бои на астральных судах.

Довольно медленная прокачка и однотипные задания, неопределенный баланс классов, недоработки интерфейса и боевой системы, боев в Астрале пока никто не видел.

В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ «АЛЛОДЫ ОНЛАЙН» ЗАИНТЕРЕСУЮТ ТЕХ, КТО НИКОГДА НЕ ИГРАЛ В MMORPG.

Ждем официального релиза

Прием новобранцев в канийскую армию. Я – второй справа. Или слева. Уже не помню...

Гиббердинги – хорошие ребята. Дружные, любознательные, лучше всех управляются с астральными кораблями. И всегда готовы сообразить на троих.

Чудом удалось добыть фотографию Незеграда. Имперский стиль архитектуры, как они его называют.

людей, а ведь свободная воля – это самое главное, что есть у человека. Нашу вражду не смог охладить даже Катаклизм. Да-да, я помню, ты просил рассказать о нем подробнее. Катаклизм случился в последнем году Старой эры и положил начало эре Новой. То было ужасное бедствие, в котором погибли целые континенты. Лишь благодаря великим сагам Скракану и Найану нам удалось выжить – они нашли специальное заклинание защиты, которое позволяет удерживать часть территории от растворения в Астрале. Правда, многим волшебникам пришлось стать заложниками своих владений – ведь они должны день и ночь поддерживать работу заклинания.

После Катаклизма наш мир стал таким, каким ты его знаешь: обломки былых континентов, окружённые океаном Астрала. Что Астрал из себя представляет и откуда взялся на наши головы, тогда никто не знал. Многие смельчаки пытались спускаться в Астрал с помощью хитроумных приспособлений, закрепленных на краю аллода. Они рассказывали о безжизненных скалах глубоко внизу и о непроницаемом тумане, который окружал их. Те, кто рисковал идти дальше, назад не возвращались.

Однако, несмотря на все потрясения, война между Канией и Хадаганом продолжалась. Незеб заставил встать под свои знамена сперва орков, а затем и восставших из своих гробниц Зэм. После этого он провозгласил создание Империи. Мы же объединились в Лигу с эльфами и гиббер-лингами – теми расами, против которых Хадаган объявил войну.

История знает лишь один случай, когда Кания и Хадаган выступили рука об руку. В 909 году Новой эры все острова разом подверглись атаке жутких демонов, появившихся неизвестно откуда. Твари удачно выбрали время – они появились в тот момент, когда на аллоде Кирах разыгралась очередная битва между Лигой и Империей. Некому было защитить города, многие архимаги погибли вместе со своими вотчинами.
С тех пор мы больше полувека не знали покоя от демонов. А затем корабль Лиги отыскал на заброшенном аллоде Гипат рукопись, названную «Откровения Тка-Рика». Из нее мы узнали, что виновником наших бед является та самая раса джунов, некогда населявшая наш мир. В поисках могущества их маги открыли портал в другой мир, откуда явился Астрал и порожденные им демоны. Джунам удалось закрыть созданные ими врата, лишь заплатив за это своими жизнями.

В Средние века аллодом (фр. alodis от al – «полный» и od – «собственность») назывался тип феодального владения, при котором хозяин земли обладал полной властью на своей территории, но не мог покидать ее без разрешения своего сеньора. Эта же концепция справедлива для великих магов, управляющих аллодами.

Но они не очистили мир от Астрала, а портал не закрылся навсегда... После Катаклизма у нас остался единственный способ

Вот так они выглядят – Астрал и полет через него. Ждем не дождемся, когда сами сможем кораблями управлять.

Это Зэм. Не поймешь кто – наполовину нежить, наполовину механизмы. Улеглись спать в свои гробницы еще до Катаклизма, а тут выкопались на нашу голову...

Один знакомый эльф мне говорил: «Красота спасет мир. Но потребуются массовые жертвы». Вот в этом, скажу я тебе, вся их натура.

Как орки попали в Империю, ума не приложу. Орк и организованность – вещи несовместимые. Хотя бойцы из них отличные, с этим не поспоришь.

к спасению – запечатать проход в чужой мир. 966 год Новой эры навсегда останется в летописях как год Великого астрального похода. Империя и Лига вместе снарядили огромный флот, чтобы пробиться к аллоду с порталом и уничтожить его. Армию лично возглавили Скракан и Незеб. Оба они погибли, как и большая часть флота, но им удалось разрушить портал. Остались лишь демоны, успевшие пробраться в наш мир, но они для нас уже не столь опасны.
Все это случилось примерно 50 лет назад. Хадаган и Кания до сих пор больше заняты зализыванием ран после нашествия демонов, чем войной друг с другом. Но, говорят, среди нас завелись предатели, провозгласившие этих тварей чуть ли не новыми богами. Порази их святой Тенсес!

Я ж говорю, нелегкие времена настали для всех нас. Мне и самому довелось в этом убедиться, да так, что едва не отправился к праотцам. В самом начале службы всех новобранцев собрали в башне местного мага, но только он начал свою речь, как позади него появилось какое-то черное чудище... Один удар – и мага нет, а наш остров, лишившийся защиты, разваливается на куски. Мы едва успели бежать через портал, и то нас забросило на какой-то необитаемый аллод. Пришлось разбить лагерь и помогать беженцам. Всех новобранцев первым делом отправили добыть мяса нескольких оленей, чтобы запасти еды. А нас, скажу я тебе, мне удалось насчитать несколько десятков – представляешь, сколько там оленей полегло?

В своем письме ты спрашиваешь моего совета, стоит ли сюда приезжать. Отвечу: приезжай, не медли. У нас сейчас каждый человек на счету, а вместе мы сможем одолеть врагов и защитить Канию. Да и скучно не будет, это я тебе обещаю. Каюсь, пока я гонялся за оленями по лесам этого забытого Тенсесом аллода, сам сомневался, а правильно ли я сделал, что вновь снял со стенки меч? Но стоило мне наконец вырваться оттуда, как все мои темные мысли унеслись прочь и скучать уже не приходилось.
Когда я бывал у вас в Азероте, то замечал, что дни проходят довольно однообразно – все охота на чудищ да ратные поединки. Здесь, конечно, без этого тоже не обходится. Но есть и иные занятия. Например, от орков мы научились гоблиноболу – увлекательной игре для двух команд, принять участие в которой может любой, надо только добраться до стадиона. Ни в одном другом мире я такой забавы не видел. А скоро, говорят, каждый желающий сможет купить собственный корабль и отправиться на нем в плавание по Астралу. Но это, правда, только слухи...

Не спорю, тебя, человека (или кем ты сейчас являешься) более опытного, наш мир вряд ли удивит чем-то новым. Но и не разочарует тоже, за это я готов ручаться – он ничем не хуже тех мест, где мне доводилось бывать раньше. В чем-то даже лучше. Там, в других мирах, везде чувствуешь себя гостем, а здесь все кажется каким-то близким, родным. Тенсес не даст соврать. Когда слышишь слова «астральные корабли бороздят просторы океана» или видишь надпись «Осторожно, мана!», на душе как-то становится светлее.

Пожалуй, единственное, на что можно посетовать, – пока события не торопятся развиваться. Мои товарищи, которым довелось посетить различные аллоды, сейчас в основном сидят по кабакам, раздают советы новичкам и жалуются на то, что уже убили всех возможных монстров и выполнили все задания. Но, может, такая ситуация и к лучшему? По крайней мере нет нужды проводить дни и ночи, стараясь стать как можно сильнее...
В общем, если ты не хочешь увидеть здесь что-то уж совсем необычное, путешествие тебя не разочарует. Мне же пора заканчивать мое письмо – я обещал своим товарищам помочь одолеть тролля, терроризирующего деревушку неподалеку отсюда. С нетерпением буду ждать твоего приезда, и да хранит тебя святой Тенсес.

Твой друг Велимир Хлебников, рядовой канийской дружины

Изначально «Проклятые земли» назывались «Аллоды 3D», потом – «Аллоды 3: Возрождение», однако из-за проблем с правами пришлось выбрать другое название. Более того, сюжет игры никак не связан с предыдущими играми сериала, а в диалогах ни разу не звучит слово «аллоды» (хотя упоминаются Хадаган и Кания).

Вот такими они бывают, демоны Астрала. Страсть! Не поймешь сразу, где хвост, где когти. Слава Тенсесу, новичкам приходится их только со стороны наблюдать.

Это наша славная столица Новоград. Город называется так потому, что старая столица погибла во время нашествия демонов, а мы теперь строим новую.

Глянешь на такой родной пейзаж – и душа радуется.

А это я подобрался с тыла к хадаганским солдатам. Жаль, командир только на разведку послал, а то я бы их всех! Вообще, поединки между нашими героями сейчас каждый день случаются.

Автор:
Денис Кублицкий

МИР АСТРАЛА

На данный момент «Аллоды Онлайн» находятся на этапе открытого бета- тестирования, однако коробки с клиентом продаются в магазинах, запущено уже семь серверов, так что выход игры можно считать состоявшимся.

Всем известно, что первые «Аллоды» вышли более десяти лет назад, но не многие знают, что их история началась с концепции многопользовательского онлайн-проекта. Назывался он Moonseven, а мир игры был поделен на части и состоял из лун, вращавшихся вокруг планеты. Согласись, здорово похоже на парящие в Астрале аллоды! Но тогда, в 1996 году, найти финансирование на разработку такого проекта было практически нереально. Даже на Западе к онлайн-играм (термин MMORPG появился позже) относились скептически, что уж говорить

Даже задания, рассчитанные на одного игрока, лучше выполнять в группе. И быстрее, и безопаснее.

Крошки гибберлинги – уникальная находка нивальцев. Но почему у пушистых зверьков такие хищные зубки?

о России? «Аллоды: Печать тайны» стали однопользовательской игрой, но обладали очень качественным мультиплеером. А в последующих играх серии – «Аллодах 2» и «Проклятых землях» – многопользовательские режимы стали еще интереснее. Создание полноценной онлайн-игры во вселенной сериала было лишь вопросом времени, и через десять лет после возникновения идеи первых «Аллодов» началась разработка многопользовательского продолжения.

МАНЯЩИЙ АСТРАЛ

По легенде мира между событиями «Проклятых земель» и «Аллодами Онлайн» прошло более 200 лет. За это время вселенная немало изменилась: прогресс не стоял на месте, жители Сарнаута научились путешествовать сквозь Астрал не только с помощью телепортов, но и на летающих кораблях. Одними лишь исследованиями и странствиями дело не ограничилось: искателям приключений пришлось сражаться как с населяющими Астрал демонами, так и с судами противоборствующей стороны – война авторитарной Империи и свободной Лиги продолжается до сих пор. Сражения на астральных кораблях являются одной из визитных карточек «Аллодов Онлайн». Но обзавестись собственным судном можно, лишь прокачав своего персонажа до максимального уровня, а на постройку корабля уйдет несколько месяцев. По этой причине еще никто не видел, что же там, в Астрале, ведь свой путь в мире

Начальные зоны при игре за представителя Лиги сильно отличаются от тех, что увидят бойцы, выбравшие сторону Империи.

В ЗАДАНИЯХ И ДИАЛОГАХ НЕ ОБОШЛОСЬ БЕЗ ОТСЫЛОК К НАШЕМУ УКЛАДУ ЖИЗНИ И МИРОВОЙ КУЛЬТУРЕ.

аллодов все игроки начинают с малого – создания собственного персонажа.

НАЦИОНАЛЬНЫЙ КОЛОРИТ

Как ты уже знаешь из рассказа Велимира, в «Аллодах Онлайн» есть две противоборствующие стороны, представляющие два

Этот магазин в Незебграде выглядит как советский гастроном 80-х годов.

ФАКТЫ: **2** стороны: соборная Лига и индустриальная Империя | **6** рас – по три за Лигу и Империю | **8** уникальных классов

Иногда лучший способ быстро сдать выполненное задание – умереть и появиться в точке воскрешения.

полюса истории нашей страны. Если тебе ближе по душе березки, соборы, дворянство и витязи – выбирай Лигу. Империя же похожа на СССР – здесь сталинский ампир, авторитарное устройство государства, практически полное отсутствие развлечений, бочки с квасом и гастрономы. Лигу представляют канийцы (высокие люди со светлой кожей), эльфы с крылышками и гибберлинги – маленькие пушистые зверьки, очень сильно привязанные к своей семье и старающиеся путешествовать со своими братьями и сестрами. Под крышей Империи собрались хадаганцы (люди-южане со смуглой кожей и ростом ниже канийцев), орки, образ которых срисован с футбольных болельщиков, и восставшие Зэм – наполовину нежить, наполовину механизмы, прячущие свои лица под масками. Как видишь, кроме гибберлингов, которые путешествуют втроем, набор рас обычный: люди, эльфы, орки и нежить. Классы персонажей также стандартны для RPG вообще и многопользовательских игр в частности: воины, разбойники, паладины, жрецы, некроманты, маги, шаманы. Несколько выделяются мистики, воздействующие на разум противника, но подобные классы есть в Everquest 2 и Vanguard. В пику остальным MMO, где способности обычно делятся на расовые и классовые, в «Аллодах Онлайн» у каждой связки «раса – класс» присутствует уникальное умение. Например, канийский воин может на время повысить свою броню – защиту от физического урона, а хадаганский – защиту от магии. С другой стороны, в World of Warcraft у жрецов также есть способности, зависящие от расы, но там это верно лишь для одного класса, поэтому в этом плане «Аллоды» развивают старую идею.

После смерти персонаж оказывается в чистилище и должен дождаться очереди на воскрешение. Ожидание можно сократить, потратив капли мирры.

Одна из отсылок к нашему совсем не славному прошлому – маньяк Андрей Чикатилин.

УБИВАЙ МЕНЯ ДОЛГО

Нивальцы никогда и не скрывали, что хотят привнести в «Аллоды Онлайн» лучшие элементы западных и восточных MMO, добавив к ним оригинальный сеттинг – мир Сарнаут. Если ты играл в WoW, то в «Аллодах» почувствуешь себя как дома: стилизованная графика, похожий интерфейс (вплоть до иконок), стандартные задания из разряда «убей, собери, принеси», а также повторяемые поручения (некоторые можно выполнять неограниченно, другие – раз в день). В заданиях и диалогах не обошлось без отсылок к нашему укладу жизни и мировой культуре: по прибытии в Незебград граждане Империи должны пройти регистрацию, квас восстанавливает запас маны, а энергией город питает ХАЭС – хадаганская астрально-энергетическая станция. При игре за персонажа Лиги тебе предстоит побывать на затерянном острове, где были замечены белые медведи, присутствует некая неизвестная сила, а кто-то сбрасывает с воздуха провизию. Да что там! Один эльф хочет написать книгу, которую собирается назвать «Таинственный остров» или «Остаться в живых», а для этого просит найти бересту, перо и чернила. Но в «Аллодах Онлайн» ничто не достается легко, и в большинстве случаев нужные предметы придется добывать силой. Заметно, что боевая система также разрабатывалась с оглядкой на World of Warcraft. Хотя у каждого бойца есть своя роль в группе (думай о классических «танке», лекаре и маге), при соответствующем развитии персонажа любой класс может играть со-

О КОМПАНИИ

1996 Создана концепция MMO-проекта с рабочим названием Moonseven. Компания «Бука» согласилась финансировать разработку, но при условии, что игра будет однопользовательской. Так началась работа над первыми «Аллодами».

2006 Основана компания Nival Online, которая занялась локализацией и изданием многопользовательских онлайн-игр на русском языке. Началась разработка собственного проекта компании – «Аллодов Онлайн».

2009 Холдинг Astrum Online Entertainment и компания Nival Online объединяют бренды. С 6 июля компания начинает работать под единым брендом Astrum и переименовывается в Astrum Nival.

Некоторые задания можно выполнить рядом с персонажем, который их дает. Например, собрать цветы, растущие тут же в горшках.

ТИШЕ, ТИШЕ, НЕ ТОЛКАЙТЕСЬ! ДО ВСЕХ ДОЙДЕТ ОЧЕРЕДЬ!

ПАСПОРТИСТ ЕГОР ПИСАКИН В НЕЗЕБГРАДЕ

Не обошлось и без эскорт-квестов, когда нужно проводить дружественного персонажа, защищая его от монстров.

ло. Правильно подбирая экипировку персонажа, распределяя умения и вехи развития (таланты, позволяющие специализировать персонажа), можно найти золотую середину между защитой и наносимым уроном. Но даже в этом случае убийство обычного монстра равного уровня превращается в дуэль и легко может занять больше минуты! Разочаровывает и то, что эффективность любого умения в бою с одним и тем же противником может отличаться в разы: влияние характеристик и расчет повреждения в «Аллодах» слишком сложны, отсюда и большой разброс в наносимом уроне. Также в игре полностью отсутствует автоатака – на практике это означает, что при потере соединения с сервером у твоего персонажа нет шансов добить противника. И это лишь вершина айсберга: каждый патч перекраивает баланс классов, заставляя искать эффективные стратегии боя с нуля и выделяя явных фаворитов в PvP-боях игроков с игроками.

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ?

Но пожурить игру хочется не только за это: в «Аллодах Онлайн» отсутствует привычная любителям RPG мини-карта – хотя ключевые точки и персонажи, расположенные поблизости, отмечаются иконками, видимыми даже сквозь стены, постоянно приходится открывать «большую» карту локации. Квест-лог не заполняет последнее активное задание, постоянно возвращаясь к первому поручению в списке, а активные объекты в мире подсвечиваются слабо, и зачастую их сложно найти. Прокачка ремесленных навыков, которые позволяют создавать предметы, достаточно долгая, а само создание вещей сделано в виде мини-игр, где результат во многом зависит от случайности. Впрочем, это компенсируется нестандартностью механики создания предметов. Не обошлось и без технических проблем и недоработок: анимация персонажей хромает, некоторые задания невозможно выполнить из-за багов, а музыка (к слову, отличная) пропадает и начинает играть снова без всяких видимых причин.

Но считать это безусловным злом не стоит: недочеты и ошибки – одна из вех становления любой многопользовательской игры, и «Аллоды Онлайн», надеемся, не станут исключением. Да и угодить всем не получится: каждый ищет в игре что-то свое, и моменты, вызывающие у старожилов жанра зевоту, новичку могут здорово понравиться. Именно поэтому мы рекомендуем «Аллоды Онлайн» в первую очередь тем, кто никогда не играл в многопользовательские игры. Доступно, понашему и на русском – что еще нужно для знакомства с жанром, набирающим все большую популярность? Разве что час-другой свободного времени.

РУБЛЬ ВРЕМЯ БЕРЕЖЕТ

«Аллоды Онлайн» – условно-бесплатная игра. Создать учетную запись, скачать клиент (около 3 Гбайт) и начать играть можно совершенно бесплатно, а за реальные деньги предлагается приобретать дополнительные возможности и предметы. Игровой магазин, называемый тут лавкой редкостей, работает по принципу «деньги = время», а не «деньги = сила», как во многих других условно-бесплатных ММО. Это означает, что все товары, представленные в лавке редкостей, можно получить в процессе игры, не заплатив при этом ни копейки. Например, выполнив одно из начальных заданий, ты получишь сумку на 24 ячейки, тогда как изначально в рюкзаке персонажа всего 18 ячеек. Однако поручение это чрезвычайно скучное и длинное – придется убить минимум несколько сотен монстров. Поэтому тот, кто не хочет морочиться с заданием, может приобрести аналогичную сумку в лавке редкостей за 10 кристаллов (1 кристалл – 1 рубль). Или, скажем, живую и мертвую воду (требуется для перераспределения умений и вех развития персонажа) можно с небольшой вероятностью добыть в игре на старших уровнях или купить в лавке редкостей. Похожая ситуация и с зельями, временно усиливающими персонажа: если тебе не хочется искать алхимика, который сварит нужные настойки, их можно приобрести за реальные деньги. Мы не беремся судить, лучше эта система или хуже традиционной модели с ежемесячной подпиской, пусть каждый решает для себя сам. В любом случае среди поклонников многопользовательских игр достаточно приверженцев и условно-бесплатных игр, и ММО с подпиской.

Автор:
Святослав Торик

«АЛЛОДЫ ОНЛАЙН» ГЛАЗАМИ ОРКА-ПРОДЮСЕРА

Стенограмма

НЕЗЕБГРАД, 24.II.2009. Выступление ответственного орка-шамана Торега на первом открытом заседании Союза имперских журналистов.

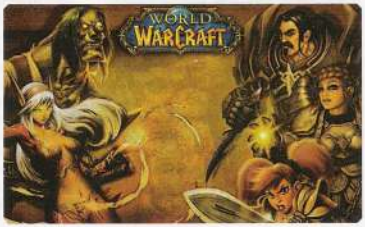
Товарищи! Коллеги! Граждане! Вопиющее безобразие творится в онлайново-клиентском секторе отечественной игровой индустрии! Шесть лет назад мы, сидящие в этом зале, ознакомились с первой отечественной клиентской разработкой под названием «Сфера». Удобная система оплаты, русскоязычность, оригинальные особенности – все давало нам надежду, коллеги. Надежду на то, что у данного сегмента индустрии есть шанс. Но ее убили. Жестоко, хладнокровно, цинично терминировали! Разработчики, воспользовавшись детской наивностью целевой аудитории, постепенно сгубили на корню все свои наработки. Они глумились над нами, издевались, нарушали гражданские права и попирали общественную мораль (одна история с эпическим щитом чего стоит)! Что хуже всего, они анонсировали «Сферу 2»! Какое счастье, коллеги, что проект, судя по всему, успешно вылетает в трубу.

Согласитесь, мы имели полное право ожидать от «Аллодов Онлайн» работы над всеми этими ошибками! История огромного количества клиентских MMORPG просто обязана показать разработчикам из Astrum Nival, в какую сторону двигаться. Наработанный опыт как зарубежных, так и отечественных коллег должен был сказать свое веское слово. Но что мы видим? Нищету и разруху! Боль и страдания! Кто крикнул «убийца Варкрафта»? Имейте совесть, товарищи, «Аллоды Онлайн» могут убить только свободное время.

Прошу прощения за пространный вступительный монолог, коллеги. Сию же минуту перехожу к конкретике – начну с так называемой точки входа в игру. Отрезок между первым появлением игрока в мире «Аллодов Онлайн» и моментом полного постижения всех основных игровых знаний сопровождается обучением. Как правило, обучение состоит из теории (интерактивное руководство, «туториал») и практики (выполнение заданий и указаний «туториала»). При таком двойном обучении опытные гейм-дизайнеры повторяют один и тот же элемент несколько раз для закрепления информации. Естественно, при этом они никогда не кидают игрока в мощный информационный торнадо, где так легко потерять ориентацию в происходящем.

Что же мы видим в «Аллодах»? Информационный хаос, в котором, признаюсь, поначалу затерялся и я – тертый ММО-калач, по версии редакции. Мы наблюдаем куцее, рваное обучение, пытающееся в темпе вальса научить игрока основам, но в итоге еще больше запутывающее. Предположительно разработчики и сами это понимают: в попытках снизить информационную нагрузку на игрока они сократили «туториал» до двух-трех скупых строчек на каждом этапе. Но это же не вариант! Нет ни обширной энцикло-

Шаман Торег собственной персоной. С родным кабанчиком!



Экран логина «Аллодов Онлайн» неуловимо напоминает экран загрузки WoW.

педии (где же вы, традиции Civilization и X-COM?), ни любого другого источника подробной информации. А ведь можно было прямо в игре дать ссылку на форум «Аллодов Онлайн», в рамках которого игроки создают свое собственное, подробное и удобное (пусть и не интерактивное) руководство по игре.
Что вы говорите? Примеры недостатка информации? Пожалуйста. Почему о том, что способности «Молния» и «Вихрь» перезаряжаются одновременно, я узнаю уже после того, как потратил драгоценное очко умения? Кто не предупредил меня о том, что заклинание «Исцеляющее зелье» требует неких расходных материалов, о которых в подсказках ни слова? Каким образом высчитывается уровень предмета, если на нем не указаны требования к уровню персонажа? А откуда вообще новичку в игре знать, что такое уровень предмета? Зачем убрали абсолютные значения здоровья монстров в пользу процентного? Это, уважаемые коллеги, лишь малая часть крайне злободневных тем!

Хочу также заострить ваше внимание, граждане, на следующей особенности игры. Пожалуй, именно ее наиболее активно обсуждают сплошь и рядом, абсолютно не таясь. Это отсутствие функции автоатаки. В типичных MMORPG игрок не просто жмет кнопку «удар», он включает механизм автоматической атаки, которая повторяется уже без участия пользователя. Тем самым он получает возможность более пристально следить за ходом боя или отвлечься на другие дела: просмотр инвентаря или характеристик персонажа, оценку наносимых повреждений – да что угодно! Результат очевиден: игра не успевает превратиться в однокнопочную рутину, позволяя вам разнообразить впечатления и по-настоящему насладиться процессом.

Но нет, мы будем оригинальны во всем, руша сложившийся веками уклад и не задумываясь о последствиях! На деле же выходит, что местная базовая атака приравнена к любому другому приему, у нее нет ни одного преимущества! Как следствие, игрок подспудно склоняется к более затратным по классовому ресурсу (мана, энергия) приемам и заклинаниям. А как повысить поступления этого ресурса, если он постоянно стремится к нулю? Совершенно верно: экипировкой, зельями, рунами, благословлениями и прочи-

Да, в «Аллодах Онлайн» расцветка однозначно веселее, чем в WoW. Если даже скорпионы столь круто различаются...

Разница между Moonglade и Царством природы в том, что в «Аллодах» шаманы-друиды-язычники – единственные, кто может посетить этот уютный мир.

НО НЕТ, МЫ БУДЕМ ОРИГИНАЛЬНЫ ВО ВСЕМ, РУША СЛОЖИВШИЙСЯ ВЕКАМИ УКЛАД И НЕ ЗАДУМЫВАЯСЬ О ПОСЛЕДСТВИЯХ!

ми «расходниками», на которые вечно не хватает денег. Деньги же и экипировка, в свою очередь, берутся из кристаллов, которые покупаются за реальную валюту. Длинная, поначалу неочевидная, но логичная цепочка фактов, коллеги. Лучше бы брали деньги сразу за автоатаку, так хоть честнее было бы.
Прошу прощения, товарищ председатель, я прекрасно понял ваш намек. Да, граждане, я столь раздосадован, что готов часами перечислять все подводные камни и ошибки «Аллодов Онлайн», но, увы, регламент! Перехожу к наиболее животрепещущей теме: оплате игровых услуг.

Формально «Аллоды Онлайн» находятся на стадии тестирования, но разве это оправдание?! Доступ к игре открыт для всех желающих, а в игре предлагаются услуги, продаваемые за реальные деньги. И потом кто-нибудь может назвать разницу между открытым тестированием и релизом? Совершенно верно: удаление или обнуление персонажей и награждение наиболее активных тестеров игровыми возможностями. Это часто встречается. Возникает, однако, другой вопрос. Почему правообладатели вообще позволяют себе выпускать в продажу некий программный продукт, при этом называя его неоконченным, находящимся в стадии тестирования? Да, товарищ председатель, мы все прекрасно понимаем: статус «релиз» для MMORPG ничего не меняет. Нынче даже рекламные кампании организуются под открытое тестирование. Все так же будут выходить патчи, будет развиваться игра, будут приходить и уходить игроки. Так что, раз уж на то пошло, давайте называть вещи своими именами: «Аллоды Онлайн» – это выпущенный в продажу и онлайновое распространение коммерческий продукт. Который уже приносит прибыль своим разработчикам и правообладателям.

Следует задаться вопросом: что именно так поторопило издателя? Представители студии уверяли, что игра выйдет в марте 2009 года. Но раз уж отложили открытое тестирование, могли бы и еще немного времени взять для полировки, тем более что уже были результаты закрытого тестирования. Ответ на этот вопрос, товарищи, лежит на поверхности. Осень – лучшее время для выхода на российском рынке: интерес к Age of Conan, Warhammer Online и даже World of Warcraft за лето здорово упал. Из сильных современных конкурентов лишь Aion, но игра это сугубо буржуазная, а локализация выходит с заметным опозданием. На момент чтения этого доклада с неуверенным скрипом завершился второй этап закрытого бета-тестирования русской Aion, что лично мною расценивается как то, что выход игры состоится после Нового года. Однако, устав от «Аллодов Онлайн», игроки с радостью примутся за Aion, тем более пока ничего столь же ожидаемого не планируется. С другой стороны, если создатели «Аллодов» поднажмут на педали и не сбавят темпов выхода новых патчей, русской Aion на момент его выхода останется лишь базовая аудитория. Но для этого, подчеркиваю, разработчикам АО необходимо трудиться не покладая рук.

На что же нам остается надеяться, граждане? Имперское – значит добротное,

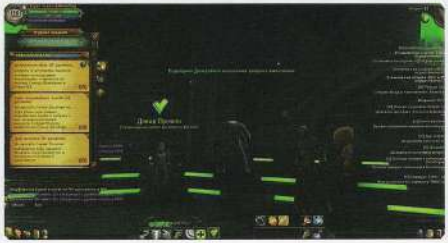
Одинокий квестодатель где-то в пустыне – в ход идут самые распространенные ММО-штампы.

Воздушные элементали есть везде, но вкус и цвет у каждого художника свой.

Оригинальным идеям, пусть и рожденным где-то еще, тоже найдется местечко в АО.

учили нас отцы и деды. Отечество – то, ради чего мы живем. Но живет ли отечество ради нас? Ориентируется ли на искушенного в онлайновых баталиях игрока или предпочитает повернуться лицом к Западу (не секрет, что партнер за рубежом уже давно найден)? Улучшат ли информативность игры в целом? Исправят ли грамматические ошибки в описаниях заданий? Присмотрятся ли к опыту ведущих разработок в жанре? Добавят ли настройки клавиш мыши, более удобную камеру и возможность слушать музыку без остановки? Переделают ли самый неудобный журнал задач, когда-либо встречавшийся мне в MMORPG? Позволят ли устанавливать модификации интерфейса? Введут ли мини-карту (хотя бы за деньги, умоляю)? В конце концов, откажутся ли от жуткого разброса урона и прочих характеристик, в результате которого один и тот же монстр может быть повержен как за десять секунд, так и за две минуты?

Отвечу, товарищи, банально: время рассудит. Но пока оно разбирается и рассматривает аргументы, скажем прямо: нынешние «Аллоды Онлайн» совсем не похожи на ту прекрасную MMO, которую нам обещали. Спасибо за внимание. ■



С журналом задач в игре совсем беда, особенно с прокруткой текста: нужный квест каждый раз с трудом отыскиваешь.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.5GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Left 4 Dead

Автор:
Сергей Думаков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC

LEFT 4 DEAD 2

ДЕФИБРИЛЛИРУЙ ЭТО

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.l4d.com

История с появлением Left 4 Dead 2 похожа на иронический детектив. Продолжение самого успешного многопользовательского проекта Valve было анонсировано менее чем через год после появления на прилавках первой части игры (которая к тому времени уже успела получить дюжину наград от самых уважаемых представителей мировой профильной прессы). Случилось это на игровом форуме E3 2009 и повергло многих обладателей лицензионных копий Left 4 Dead в настоящий шок.

ОБМАНУТЫЕ НАДЕЖДЫ – 1

«Подождите секундочку, – писали горячие головы на фанатских форумах. – Что нам было обещано год назад? Полноценная поддержка игры после релиза, выпуск различных модификаций и дополнений. Короче говоря, развитие и наполнение контентом, с которым у оригинальной Left 4 Dead не все было ладно! А что получается теперь? Все то, что мы вроде как должны были получить бесплатно, придется покупать заново?» Проморолик с E3 лишь подлил масла в огонь: разницы между двумя проектами не заметил почти никто. Самые рассерженные игроки объединились в официальное Steam-сообщество, идеей которого стал бойкот Left 4 Dead 2. Участниками этого сообщества за два дня стали более 10 тысяч человек, а к концу месяца недовольных набралось уже почти 40 тысяч. К чести Valve компания вступила с протестующими в диалог, а некоторым самым рьяным поборникам справедливости даже показала игру за два месяца до релиза – в сентябре. Разумеется, вчерашние активисты тут же обрели новую веру и стали уговаривать соратников сложить оружие, однако большая часть сообщества по-прежнему была настроена скептически. Ни клятвенные обещания продолжать всестороннюю поддержку и развитие первой Left 4 Dead, ни хвалебные отзывы критиков о пресс-версии не помогали: люди по-прежнему чувствовали себя обманутыми. В конце концов, прекрасно понимая, что большего, чем они уже добились, не достичь, лидеры

Катана, что называется, решает. Одно из самых мощных оружий в игре, без шуток.

В «Выживании» дотянуть до «бронзового стандарта» стало чуть легче, зато после пятой минуты начинается сущий ад.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Безукоризненный дизайн, лучшие в мире зомби, большой выбор игровых режимов.

Почти все это мы видели год назад.

500 РУБЛЕЙ ЗА ЧУТЬ МОДИФИЦИРОВАННУЮ ВЕРСИЮ ИГРЫ ГОДИЧНОЙ ДАВНОСТИ! И ОНО ТОГО СТОИТ.

8.5

бойкот-движения приняли решение распустить сообщество. Своего мнения они не поменяли, однако были «удовлетворены хотя бы тем, что к некоторым нашим высказываниям в Valve все же прислушались». Стало окончательно ясно: Left 4 Dead 2 – быть.

ОБМАНУТЫЕ НАДЕЖДЫ – 2

Как теперь известно всем, разработка игры началась практически сразу после того, как первая часть Left 4 Dead была отправлена в печать. В качестве причин такой спешки разработчики называют в том числе недовольство «общей картиной нашего населенного зомби мира». В результате Left 4 Dead 2 состоит из пяти кампаний, которые в совокупности связывают происходящее единой сюжетной линией (в L4D, напомним, миссии были разрозненными и преподносились как набор атмосферных локаций, не более того). В ходе прохождения прояснится многое и о загадочном катаклизме, и о его причинах, и о том, как вообще теперь живется на этой богом забытой планете. Более широкий взгляд на вещи сразу же дает о себе знать: прежде чем отправиться в плавание сетевых сражений, просто жизненно необходимо пробежать эти кампании хотя бы на самом простом уровне сложности, потому что отныне они наполнены не только ордами зомби, но и неожиданными квестами. Без базовых знаний, что, когда, кому и как, в мясорубке онлайна попросту не выжить! Так, например, хозяин оружейной лавки в обмен на помощь попросит принести ему... ящик «колы», и этот ящик придется на руках тащить через толпы прущих изо всех щелей «зараженных».

ХОЗЯИН ОРУЖЕЙНОЙ ЛАВКИ В ОБМЕН НА ПОМОЩЬ ПОПРОСИТ ПРИНЕСТИ ЕМУ... ЯЩИК «КОЛЫ», И ЭТОТ ЯЩИК ПРИДЕТСЯ НА РУКАХ ТАЩИТЬ ЧЕРЕЗ ТОЛПЫ ПРУЩИХ ИЗО ВСЕХ ЩЕЛЕЙ «ЗАРАЖЕННЫХ».

О КОМПАНИИ

1996 В городе Беллвью, штат Вашингтон, США, основана компания Valve Software.

2008 Компания выпускает долгожданный многопользовательский шутер Left 4 Dead.

2009 На выставке E3 анонсировано продолжение, получившее название Left 4 Dead 2.

«Чемоданизм» фатально неправ! Два более сознательных напарника вынуждены прикрывать нерадивого товарища, вместо того чтобы организовать грамотную оборону.

Из других нововведений: четыре новых протагониста, три новых вида «особых зомби», пара десятков новых видов оружия и один новый режим игры. И это по большому счету все, чем игра отличается от своего предшественника. В целом ощущения от того самого проморолика оказались верными: выглядит и играется Left 4 Dead 2 точно так же, как и первая часть: есть большая локация, есть четверка выживших, есть задача – добраться из одного безопасного укрытия в другое. И еще есть натуральным образом тысячи визжащих, воющих, готовых разорвать живую плоть в клочья «инфицированных» граждан. Получается, не зря бойкотировали? Выходит, Valve все же решила сыграть не по правилам?

ФАКТЫ: **3** новых вида «особых зараженных» | **4** выживших человека в команде | **5** новых кампаний, связанных одной сюжетной линией

БАЛЛАДА О КОЛЛЕКТИВИЗМЕ

И тут стоит отметить два простых факта. Первый: ни в кино, ни в видеоиграх, ни в книжках вы не найдете таких потрясающих живых мертвецов, как в Left 4 Dead 2. Второй: никто лучше Valve сегодня не делает микроархитектуру локаций в многопользовательских играх. Вот две основные причины, по которым действительно стоит выложить 50 долларов за диск с игрой, которую менее честолюбивые люди позиционировали бы как масштабное дополнение (знаете ли вы хоть одно игровое дополнение, на рекламную кампанию которого потрачено 25 вечнозеленых миллионов?). Тут даже не скажешь, какая из причин важнее. Населяющие мир игры зомби – это внезапно поумневшие монстры из фильма «28 недель спустя», передвигающиеся к тому же в пять раз быстрее. И их много. Очень много. Нет, правда, их тьма! И выглядят эти твари просто потрясающе, особенно в динамике. Три новых вида «особых инфицированных» не очень впечатляют (Громила – хилое подобие Танка; Жокей – существо, способное запрыгнуть выжившему на холку и на определенное время перехватить над ним управление; Плевальщица – мерзкое создание, стреляющее ядовитой и наносящей огромный урон слюной), а вот массовка... Это просто не передать словами. Какие-то ученые в костюмах химзащиты, жуткого вида клоуны в скрипучих калошах, полисмены в полном обмундировании... Когда на тебя несется такая живая лавина, хочется спрятаться в темном углу и просто закрыть глаза руками. Однако, учитывая специфическую особенность местных зомби появляться буквально отовсюду и их потрясающую хитрость (могут убежать с линии огня, могут тихой сапой зайти со спины, могут выпрыгнуть из-за уг-

▲ *Вот так несчастные монстры и вынуждены пытаться противостоять «выжившим» – тайком, из-за угла... И все равно ведь обречены.*

▶ *В Left 4 Dead 2 стало гораздо больше действия на открытой местности, при свете – так мертвецы выглядят еще более впечатляюще.*

ИСТОКИ

В отличие от большинства компьютерных игр серия Left 4 Dead опирается на вполне конкретные произведения современной поп-культуры. Ниже перечислены важнейшие из них.

КИНЕМАТОГРАФ

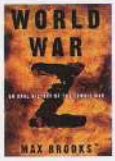
1. «Ночь живых мертвецов» (Night of the Living Dead, 1968).
В этом черно-белом фильме великий Джордж Ромеро (George Romero) заложил основы того, что сейчас ученые мужи называют зомби-медиалогией. Непонятное нечто, превращающее людей в ходячие трупы; горстка испуганных персонажей; заунывный вопль «braaaains!»; замкнутая атмосфера и ощущение тотальной безнадеги: из шести главных героев к концу фильма в живых остается лишь один, да и того по ошибке в финале убивает отряд полицейских, осуществлявший окончательную зачистку местности от нечисти. Этот и последующие фильмы Ромеро]{а после «Ночи» он снял «Рассвет мертвецов», «День мертвецов», «Землю мертвецов», «Дневники мертвецов» и сейчас снимает «Бессмертие мертвецов»} отличают предельная натуралистичность и акцент на психологию отношений внутри небольшой группы людей в критический момент.

2. «Зловещие мертвецы 2» (Evil Dead 2, 1987).
В 1981 году Сэм Рэйми (Samuel Marshall Raimi) снял свою версию «Живых мертвецов» Ромеро: по-настоящему страшный и атмосферный ужастик «Зловещие мертвецы». Однако, как вскоре понял сам Сэм, фильм получился хоть и зрелищным, но все же жутко вторичным: по сути, Рэйми собрал в кучу все известные на тот момент жанровые клише: затерянный в лесах домик, «Книгу мертвых», компанию из пятерых молодых людей и т.п. В итоге шесть лет спустя режиссер словно снимает фильм заново – на сей раз с изрядной долей юмора и самоиронии. Именно с выходом второй части «Зловещих мертвецов» многим стало очевидно, что зомби – это не только страшно, но еще и неимоверно смешно! Заключительная часть трилогии – «Армия тьмы» и по сей день считается классикой юмористического триллера, а Брюс Кэмпбелл (Bruce Campbell), исполнитель роли Эша, стал, похоже, ролевой моделью на века.

3. «28 недель спустя» (28 Weeks Later, 2007).
Когда пик панибратства по отношению к восставшим из могил гражданам достиг предела (скажем хором спасибо дядюшке Рэми), британцы взяли и сняли фантастическую дилогию о настоящих зомби. Первый фильм – «28 дней спустя» лишь осторожно нащупывал почву. «28 недель спустя» заиграл мускулами по полной. Мертвецы, по версии «Недель», – быстрые, яростные, беспощадные. Если один из них увидел тебя, шансов спастись почти нет, а скорость распространения загадочной эпидемии, которая превращает обычных людей в монстров, ужасающая: менее чем за месяц вся Великобритания практически вымерла. Режиссеры дилогии вновь возвращаются к этическим проблемам и глобальным вопросам современного устройства общества, современной морали и современности вообще. Фильмы вновь возвращают моду на натуралистичность и крупные планы; мертвецы Left 4 Dead шагнули в игру именно с этих кинопленок.

КНИГИ

1. Стивен Кинг (Stephen King), «Противостояние» (The Stand), 1978.
Несмотря на то что в этом массивном романе нет живых мертвецов, именно Кинг первым красочно описал результаты утечки зловещего вируса из секретной военной лаборатории. Он яркими мазками рисует молниеносное распространение вируса, убивающего почти все живое на Земле: живым из лаборатории выбирается лишь один ученый, но этого хватает, чтобы началась эпидемия. Как и в фильмах Ромеро, большим поклонником которого является Кинг, основная идея подается через истории обычных людей, вынужденных демонстрировать свои истинные качества в экстремальных обстоятельствах. Неизбежное объединение в группы, картины постапокалиптического мира, внезапно возникшее абсолютное значение понятий добра и зла – все это родом именно отсюда, из «Противостояния».

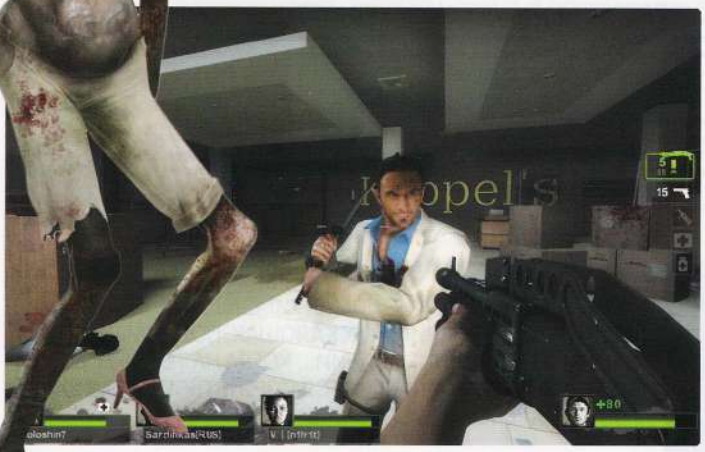


2. Макс Брукс (Max Brooks), «Мировая война Z» (World War Z: An Oral History of the Zombie War), 2006.
Написанный в 2006 году псевдодокументальный роман Макса Брукса рассказывает о загадочной болезни, которая впервые диагностируется в Китае: человек вдруг превращается в жестокое и агрессивное существо, более всего похожее на привычного всем зомби. Эпидемия болезни охватывает планету, рушатся государства и экономики, немногие выжившие изо всех сил стремятся попасть в безопасные районы, в то время как военные и ученые пытаются противостоять ордам живых мертвецов. Все это подается в виде интервью с основными участниками событий, диктофонных записей и газетных статей. Книга Брукса производит шокирующее впечатление: автор подробно, в деталях описывает вторжение зомби во все основные мировые державы – и столь же подробно описывает ответные, зачастую ужасные действия властей. Исполненное в истинном CNN-стиле повествование выглядит вполне достоверным: если, не дай бог, такая болезнь действительно возникнет, все вполне может пойти именно так, как рассказал Брукс.

МУЗЫКА

Роб Зомби (Rob Zombie) и группа White Zombie, Soul-Crasher, 1987.
Тут двух мнений быть не может. Роб Зомби, урожденный Роберт Бартли Каммингс, создал образцовый зомби-саундтрек ко всему, что каким-либо образом связано с живыми мертвецами. Пластинка 1987 года Soul-Crusher наполнена такими образцовыми металлическими шедеврами, как «Крысиная глотка», «Убийство ублюдков» и «Умри, зомби, умри!», что для Роба не просто заглавия песен, но образ мысли. Эстетика фильмов Ромеро, положенная на музыку «Металлики» и «Блэк Сэббат», – вот рецепт мистера Каммингса, и звучит все это по сей день чертовски убедительно. Роб, кстати, сейчас вовсю трудится в кинобизнесе: фильмы «Дом тысячи трупов», «Хеллоуин (2007)» и «Хеллоуин 2 (2009)» именно его режиссерские работы.

КАКИЕ-ТО УЧЕНЫЕ В КОСТЮМАХ ХИМЗАЩИТЫ, ЖУТКОГО ВИДА КЛОУНЫ В СКРИПУЧИХ КАЛОШАХ, ПОЛИСМЕНЫ В ПОЛНОМ ОБМУНДИРОВАНИИ... КОГДА НА ТЕБЯ НЕСЕТСЯ ТАКАЯ ЖИВАЯ ЛАВИНА, ХОЧЕТСЯ СПРЯТАТЬСЯ В ТЕМНОМ УГЛУ И ЗАКРЫТЬ ГЛАЗА РУКАМИ.



ла, могут даже действовать сообща!), не спасет и темный угол. Поможет лишь понастоящему командная игра – с прикрытием, засадами, отвагой и взаимовыручкой. В Left 4 Dead 2 передача шприца с адреналином одним игроком другому не красивый жест, а суровая необходимость. Кому-то могут не нравиться негры, субтильные барышни или карточные шулеры, но, если погибнет один член команды, шансы на успешное прохождение снижаются вдвое. Когда погибает половина выживших, шансы уменьшаются до 10 процентов. В этом одно из главных отличий Left 4 Dead 2 от первой части: если раньше мы бежали вперед, посмеиваясь над врагом и ни капли не сомневаясь в собственном превосходстве, то теперь не до смеха: веселый отстрел в заповеднике превратился в суровое выживание. Проходить игру действительно стало сложнее.

На легких уровнях сложности попижонить в коридорах «инфицированного» отеля сам бог велел! Благо части тела отрубаются красочно, со смаком.

Вторая причина – микроархитектура – в Left 4 Dead 2 еще более очевидна. Некоторое время назад игры, рассчитанные на кооперативное прохождение двумя живыми людьми (такие как Gears of War), считались очень сложными и дорогими в производстве. Создать полноценную кампанию, в которой нашлось бы место сразу двум главным героям, необычайно тяжело! Что уж говорить о четырех... Но дизайнеры локаций для Left 4 Dead 2 настоящие умницы. Уму непостижимо, как можно придумать систему узких коридоров и темных комнат, и при этом сделать так, чтобы для каждого из четверки отважных нашлось свое место. Более того! В Left 4 Dead 2 нередки ситуации, когда всем четверым приходится некоторое время отбиваться от бесконечной толпы «инфицированных» в просторном, но все же замкнутом пространстве (холл мегамаркета, площадка аттракционов и т.п.). Так вот, при первом, спонтанном прохождении таких мест гибель практически неизбежна. Иной раз даже становится непонятно, как в таких условиях вообще можно выжить! Однако стоит одному игроку занять нужную высоту, другому держать под прицелом канистру с бензином, третьему вовремя швырнуть в толпу зеленую слизь, которая заставляет монстров нападать друг на друга, а четвертому в это время зайти с фланга, как вдруг все проходит спокойно и гладко, без потерь и нервотрепки. Недаром таким популярным стал режим Survival, перешедший в Left 4 Dead 2 из дополнения к оригинальной игре: потрясающий дизайн местных карт действительно позволяет сдерживать атаки живых мертвецов очень долго. Играть в Left 4 Dead 2 в хорошей команде – редкое удовольствие, не сравнимое по ощущениям ни с одной другой многопользовательской игрой.

НЮАНСЫ

Единственный новый режим игры в Left 4 Dead 2 – «Сбор» (Scavenge). Смысл прост: четверка выживших играет против четверки «инфицированных». Задача первых – собрать 16 канистр с бензином, разбросанных по всей локации, заправить бак генератора и таким образом спастись. Задача зомби – всячески этому помешать. Изначально на выполнение задания дается одна минута; каждая новая принесенная канистра добавляет к этому времени еще 20 секунд. Канистры взрываются от попадания в них пуль. Слюна Плевальщицы также способна разрушить канистру. Новинка не очень удалась: команда «инфицированных» заведомо слабее своих противников, а после того как зомби оказывается убит, игроку приходится около 20 секунд ждать респауна. Баланс сторон, возможно, еще будет выровнен, но пока желающих сыграть в «Сбор» на официальных серверах немного. Другое дело «Выживание»! Сейчас этот вариант игры в Left 4 Dead 2 наиболее популярен. Бла-

Вообще-то по-настоящему это замечаешь только на скриншотах: игра света и тени в Left 4 Dead 2, конечно, умопомрачительная.

ИГРАТЬ В LEFT 4 DEAD 2 В КОМАНДЕ – УДОВОЛЬСТВИЕ, НЕ СРАВНИМОЕ ПО ОЩУЩЕНИЯМ НИ С ОДНОЙ ДРУГОЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРОЙ.

Одна из самых выгодных позиций: на подступах к таким эскалаторам нечисть ложится сотнями.

годаря тому что арсенал оружия в игре существенно увеличился, увеличилось и количество стратегий, которые способны помочь продержаться как можно дольше. К примеру, выросло значение оружий ближнего боя – мне лично довелось наблюдать эпизод, когда единственный оставшийся в живых член команды около двух минут оборонялся одной лишь катаной (которая, к слову, способна уничтожать по несколько противников за раз). Погибнув, храбрец долго сокрушался, что в его руках не было бензопилы – тогда, дескать, он смог бы выстоять еще минуты три.

Кроме катаны и бензопилы в игру были добавлены электрогитара, сковородка, мачете, пожарный топор, бита для крикета и ломик. Огнестрельных новинок тоже хватает: чего стоят только револьвер Desert Eagle, винтовка SCAR и знаменитый АК-47! К любому оружию можно прикрутить лазерный прицел, а еще в особом наборе можно взять один дополнительный магазин зажигательных или разрывных патронов. Настоящим же королем Left 4 Dead 2 по праву можно считать гранатомет M79 с 25 патронами боезапаса. Один выстрел из этого малыша разрывает пару десятков обычных зараженных и способен сразу вывести из строя любого зомби-босса – штука на открытых пространствах незаменимая и потому очень ценная. В Left 4 Dead 2 дебютирует еще одна звезда – дефибриллятор. С его помощью можно оживить любого павшего соратника (не помочь встать на ноги, а именно оживить). Делает прохождение игры чуть легче, однако встречается нечасто, а из-за того, что нести с собой можно либо аптечку, либо дефибриллятор, многие игроки вовсе не берут его с собой.

ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

В онлайне, конечно, сейчас творится самое настоящее безумие. Когда слышишь в наушниках голос живого человека, без конца повторяющий истеричное oh my god – с такими искренними интонациями, словно пареньку и вправду вспарывают брюхо, – выходить из Left 4 Dead 2 не хочется совершенно. Вся эта стилистика – стилистика американских трэш-муви с кричащими заголовками афиш и непереводимыми рекламными слоганами – она по-прежнему с нами и по-прежнему работает так же хорошо. Когда заканчивается очередная кампания, по черному экрану бегут всамделишные титры, где среди сухих статистических подборок встречаются фразы типа «при съемках этого фильма пострадало 911 живых мертвецов». Left 4 Dead 2 сохраняет и драйв, и атмосферу предшественника, в ней по-прежнему страшно и весело проводить время, в ней все так же с удовольствием помогаешь другим людям и рассчитываешь на помощь с их стороны. Безусловно, новые краски не делают L4D2 другой игрой, это отдельный продукт в той же степени, сколь отдельным фильмом можно считать вторую часть «Зловещих мертвецов» по отношению к первой. Если это не совпадение, а осознанно принятое решение – новая история с незначительными корректировками примерно раз в год, тогда Valve полностью опровергает знаменитый тезис о том, что с каждой новой цифрой в названии поп-продукта его вау-фактор должен столь же кратно увеличиваться... и все претензии к Left 4 Dead 2 абсурдны. Почему-то кажется, что 17 ноября 2010 года мы все будем с упоением играть в Left 4 Dead 3, так же недовольно ворча и жалуясь на скупость разработчиков. Вопреки всему у этих мерзавцев все равно получаются лучшие живые мертвецы на свете. ■

ПОЙДЕТ: Процессор 1.6GHz, RAM 1Gb, видеокарта 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Рэй Музика (Ray Muzyka), Грег Зещук (Greg Zeschuk) – руководители BioWare
ПОХОЖЕ НА: Baldur's Gate, Neverwinter Nights

Автор:
Алексей Ларичкин

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Dragon Age: Origins
- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dragonageorigins.ru

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

DRAGON AGE: НАЧАЛО

ЖИЗНЬ И НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ АФРОГНОМА

Редактор персонажей в «Dragon Age: Начало» нельзя назвать чрезвычайно подробным, однако в нем можно и выбрать цвет кожи, и задать телосложение, и настроить тонкие черты лица. Как-то сам собой на свет появился гном-простолюдин Обалдуй с типично негритянской внешностью – темнокожий, с пухлыми губами, широченным носом, заплетенными в мелкие косички волосами. Эдакий Баста Раймс фэнтезийного мира. Как в воду глядел: словно выходец из африканского гетто, он шестерил на местного авторитета, промышлял мелким криминалом, занимался выбиванием долгов, вписывался в темные истории и страстно мечтал вырваться из той клоаки, в которой оказался с самого рождения. Разве что рэп не читал, но это ведь легко поправимо, не так ли?

Сильваны, агрессивные, полуразумные деревья, предельно пинаются, оглушая персонажей.

ПРИДВОРНЫЕ ИНТРИГИ

Правда, спустя пару часов с этим персонажем пришлось не без сожаления расстаться. Разбойник – один из трех изначальных классов – показался не самым лучшим выбором. Как-то претило в эпической RPG – а размах чувствуется с самого начала – прятаться в тени и подленько бить в спину ничего не подозревающих врагов. Хотелось рычать по-звериному, вгрызаться в самую гущу врагов, да так, чтоб «раззудись плечо, размахнись рука»! Жаль было только потерять столь любопытный социальный подтекст. Но предыстория высокорожденного гнома-воина – колии и тезки уголовника-простолюдина оказалась не менее захватывающей. Сценаристы BioWare настолько ловко и умело передали тонкости и атмосферу грязной политической борьбы и придворных интриг, что новое вступление оказалось пройдено на одном дыхании. Потом были иные герои со своими начальными злоключениями, но речь сейчас о другом. Это, конечно, настоящее откровение – прочесть столь интересную интерактивную «книгу» после насквозь вторичной, абсолютно неоригинальной истории Mass Effect. Кто-то скажет: «Да кого сейчас удивишь сюжетом о нашествии порождений Тьмы?» И отчасти будет прав. Сценарий Dragon Age действительно очень предсказуем, а художники настолько рьяно взялись за свои обязанности, что по нарисованным ими персонажам

сразу становится понятно, кто злодей, кто предатель, а кто восторженный идиот. Однако заслуга Дэвида Гейдера и его коллег в том, что они смогли показать характеры, социальные отношения, не чураясь провокационных и запретных тем. Да как показать! Через яркие образы, великолепно срежиссированные сценки, прекрасно написанные диалоги. Так, что даже не замечаешь изъяны, пожалуй, не самого технологичного движка и ту самую предсказуемость, о которой уже говорилось. Просто слушаешь развесив уши. И, конечно же, активно участвуешь во всех событиях.

Поводов для восхищения стилем темного фэнтези немало, хотя биовароволи далеко не первые, кто воплощал его в играх, – еще свежи воспоминания от неподражаемого «Ведьмака». Но геноцид потерявших бессмертие эльфов, проблемы классового расслоения гномьего народа, грызня храмовников и магов и многое подобные истории до сих пор способны взволновать даже избалованных сюжетными изысками ролевиков. Методы постановки этого спектакля нетрадиционны. Разработчики нисколько не заботятся о «правильном» рейтинге – знай себе рубят правду-матку, используя все доступные средства. Разводы крови на загрузочном экране и заляпанные нелепыми бурыми пятнами доспехи приключенцев как бы намекают, что игра довольно жестока. Шутки и намеки, порой весьма пошлые, на тему любовных отношений указывают на то, что секс (не путать с порнографией) будет, возможны даже, хм, однополые варианты. Кажется, что в игре нет никаких ограничений. Злодеям и упертым циникам-эгоистам наряду с благородными героями дан зеленый свет – вот он, отыгрыш роли. Да что там! В диалогах можно нахамить или вовсе бросить вызов грозным персонажам, словно в настольных RPG. Конечно, скорее всего, такой поступок не будет иметь далеко идущих последствий – если необходимо, сценаристы красиво загладят конфликт, но наличие такой опции несказанно радует. Даже предельно куцая социальная часть ролевой системы ни капли не раздражает – сюжет и его подача настолько хороши, что большего и не надо.

Все значимые события из жизни главного героя автоматически снимаются на камеру, а самые выигрышные картинки размещаются в профиле пользователя на сайте BioWare.

Да, я дракон! Просто в детстве болел много... Позже встретятся и более крупные экземпляры.

АВТОРЫ НИСКОЛЬКО НЕ ЗАБОТЯТСЯ О «ПРАВИЛЬНОМ» РЕЙТИНГЕ – ЗНАЙ СЕБЕ РУБЯТ ПРАВДУ-МАТКУ, ИСПОЛЬЗУЯ ВСЕ ДОСТУПНЫЕ СРЕДСТВА.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9,5
ГРАФИКА	8,0
ЗВУК И МУЗЫКА	8,5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9,0
ИНТЕРФЕЙС	9,0

Занимательное повествование и превосходные скриптовые сценки, яркие образы и животрепещущие социальные темы, неплохие тактические бои и удачная ролевая система.

Предсказуемость сюжета, отвратительная локализация, посредственная графика и излишняя попсовость.

ЛУЧШЕЕ ОТ BIOWARE СО ВРЕМЕН BALDUR'S GATE. ИГРА, ОТ КОТОРОЙ НЕВОЗМОЖНО ОТОРВАТЬСЯ.

9.0

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ДРАКОНЫ

Шесть совершенно разных предысторий заставляют сердце учащенно биться: чем еще удивят авторы? Не стоит строить песочные замки: как только прологи закончатся, сценарий станет единым для всех персонажей. С небольшими оговорками – события вступительной части найдут отражение в диалогах и заданиях.

Герой так или иначе вступит в ряды Серых стражей и примет самое деятельное участие в трагичной битве при Остагаре, когда силы Тьмы, ведомые огромным драконом Архидемоном, одержат верх над армией короля. Не хочется повторяться и заново пересказывать то, о чем уже не раз повествовалось, – именно остагарское сражение в основном демонстрировали разработчики до выхода игры, именно ему посвящены многочисленные ролики и превью. Это квинтэссенция Dragon Age – яростные схватки с участием главного героя на фоне эпической баталии. Да-да, ты не ослышался: что бы ни было сказано в начале статьи, бои в игре превалируют над общением и выполнением мирных поручений.

Такой подход вполне оправдан: по динамичности и красоте (когда еще можно похвастаться спецэффектами?) ничто

О КОМПАНИИ

1995 – В феврале Рэй Музика, Грег Зещук и Августин Йип (Augustine Yip) регистрируют компанию BioWare в городе Эдмонтоне (Канада).

1998 – Выходит первая часть серии Baldur's Gate, навсегда прославившей канадскую студию.

2007 – Один из крупнейших мировых издателей – Electronic Arts – анонсирует покупку BioWare.

Если кунари Стэна вызволить из клетки, куда его посадили за серийные убийства, он присоединится к твоей команде.

ФАКТЫ: **6** предысторий, влияющих на сюжет | **3** загружаемых дополнения уже вышло к игре | **2** книги по мотивам написал сценарист

В любой момент можно произвести замену – ну прям как в мини-футболе.

не сравнится со сражениями – ведь игрока нужно постоянно держать в напряжении, иначе, несмотря на все сюжетные ухищрения, он заскучает. Здесь уместно вспомнить, что Dungeons & Dragons, самая популярная настольная RPG, хотя и уделяет должное внимание социальному взаимодействию, тоже ориентирована на тактические бои. Сотрудники BioWare неоднократно намекали на то, что собираются вернуться к идеям Baldur's Gate, и свое обещание сдержали. Причем на сходство с BG указывает не только знакомый вид при максимальном удалении камеры, но и игровая механика.

В самом начале доступно всего три класса (воин, разбойник, маг), но не стоит унывать – каждому из них соответствует четыре специализации, открывающиеся при получении персонажем седьмого и четырнадцатого уровней. Шести основных параметров и еще нескольких дополнительных вполне хватает для представления героя. При более глубоком знакомстве с ролевой системой бросается в глаза, что всего лишь одна (из восьми) ветка навыков влияет на диалоги. Остальные так или иначе завязаны на схватках, точнее, на вспомогательных действиях: травничестве, изготовлении ядов и ловушек и т.д. Отдельно стоит отметить навык «Тактика боя», расширяющий возможности по настройке поведения персонажа в сражениях. Чтобы не давать указания каждому из четырех героев (именно столько может находиться одновременно под твоим командованием), ты можешь заранее заполнить несколько тактических слотов, задав условия, цели и действия. Например, атаковать врага со здоровьем более 75 процентов с помощью умения «Удар щитом». Это позволяет избегать постоянной раздачи приказов в легких стычках. В более тяжелых случаях – скажем, при схватках с боссами – игра настоятельно требует частого использования тактической паузы и грамотного руководства каждым из подопечных. Оно и понятно – в Dragon Age более сотни заклятий и умений с абсолютно разными эффектами, многие из которых рекомендуется применять в связке. Скажем, волшебнику следует сначала снизить устойчивость противников к магии с помощью «Заразной порчи», а потом оживать их атакующими заклинаниями. Несмотря на автоматическое восстановление здоровья и возрождение павших соратников после окончания битв, непростых ситуаций хватает – стоит толь-

Первый по-настоящему сложный босс проводит серию нокаутирующих ударов. Когда персонажи возмужают, они смогут валить сородичей этого огра, не особенно напрягаясь.

МОЯ ГОВОРИТЬ ПО-РУССКИ

Впечатление от превосходной игры, к сожалению, портит плохая локализация. Как написано в титрах, переводом занималась ITI Ltd. и с заданием справилась в лучшем случае на троечку. Из описания на сайте ITI не понятно, занималась ли компания ранее адаптацией игр. Изучение руководства наталкивает на мысль, что вряд ли. Да и переводчики не слишком дружат с русским языком. Как следует из мануала, «боевой маг – это маг, который пользуется нетрадиционными средствами», а «убийцы очень хорошо умеют убивать». Похожие фразы периодически всплывают и в самой игре. Такие огрехи должен выявлять и устранять редактор, однако он, по всей видимости, взял продолжительный отпуск. Игра плюс ко всему грешит стилистическими несоответствиями. Особенно хорошо это слышно по диалогам Морриган: ведьма то изъясняется как Йода из «Звездных войн», переставляя слова в предложениях, то разговаривает как вполне обычный человек. Есть изъяны и в озвучивании. Пару раз было замечено, что за одного и того же персонажа говорят разные актеры. Но это, слава богу, скорее исключение из правил.

Если поднять камеру на максимальную высоту, картинка потеряет в эффектности. Зато такой вид наиболее удобен для тактического управления в бою.

ко повысить уровень сложности на один или два пункта выше среднего. Порой авторы натравливают на игрока такие тучи врагов, что даже подготовленной команде лучше отказаться от лобовой атаки и отступить, выманивая супостатов. Ну а в концовках сложных квестов почти наверняка предстоит биться с боссами: орами, магами, драконами... Особые фэнтезийные создания и могучие персонажи, как и водится, выделяются превосходным здоровьем, высокими параметрами защиты и атаки и – что самое главное – знанием мощных заклинаний и умений. Чтобы одолеть их, приходится призывать на помощь все свои тактические таланты – бои в Dragon Age очень близки по накалу к локальным схваткам в варгеймах и MMORPG. Требуется не только грамотно расставить персонажей, чтобы они не попали под действие заклятий массового поражения, но и менять позиции героев, отыскивать слабые места у монстров, комбинировать заклятия и спецспособности, призванные контролировать боссов. Тут, как и в онлайновых ролевых проектах, у каждого заклинания и способности есть время отката (исключение – боевые режимы, требующие на поддержание определенного количества маны или энергии), а у каждого подопечного своя четкая роль на поле брани – целитель, закованный в броню «танк», привлекающий воплями внимание врагов (кто сказал «агро»?), или «дамагер», изводящий нечисть массовыми заклинаниями или точечными и очень

КОМУ ДОБАВКУ?

Помимо доспеха Кровавого дракона (Blood Dragon Armor), который идет бесплатным приложением к игре, с сервера BioWare можно загрузить три (на момент написания статьи) мини-дополнения. В российском издании был обнаружен код для самого дорогостоящего (15 долларов) и внушительного addon «Каменная пленница» (The Stone Prisoner), которое не только добавляет новые области, предметы и квесты, но и позволяет заполучить в команду голема Шейлу (Shale). За 5 долларов можно вернуться в Остагар (Return to Ostagar), на сей раз припорошенный снегом, сразиться с силами Тьмы и разжиться дополнительным снаряжением. Наконец, за 7 вечнозеленых тебе позволят побывать в крепости Стражей (Warden's Keep), раскрыть секреты Хранителей, заполучить в свое распоряжение склад для предметов и новую экипировку, а также изучить новые способности.

ПРИ СХВАТКАХ С БОССАМИ ИГРА НАСТОЯТЕЛЬНО ТРЕБУЕТ ЧАСТОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТАКТИЧЕСКОЙ ПАУЗЫ И РУКОВОДСТВА КАЖДЫМ ИЗ ПОДОПЕЧНЫХ.

Время от времени приходится разгадывать несложные головоломки.

(Так погружаешь кувшин в воду, пока он не наполнится доверху.)

быстрыми ударами. Этим Dragon Age здорово отличается от Mass Effect, предыдущего творения BioWare: если игрок захочет и выберет нужные опции в настройках, то сможет принять участие в сложных и оттого очень интересных битвах.

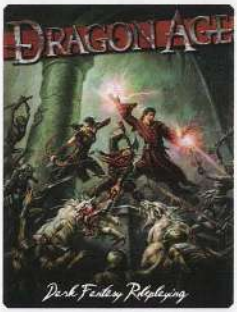
СЛАГАЮЩИЕ УСПЕХА

Справедливости ради отметим, что авторы, уделив повышенное внимание схваткам, не забыли об остальных обязательных атрибутах современных ролевых игр. Относительная свобода перемещений и нелинейность сюжета: здесь нельзя пойти куда глаза глядят, как в Fallout, но можно выбирать доступные по сценарию игровые зоны. Вставление рун в предметы, склад для хлама, который жалко выбросить или продать (только в дополнении «Крепость стражей»), система достижений, автоматически загружаемых в профиль пользователя на сайте BioWare, головоломки, истории мира, заботливо вносимые в «Кодекс». Не забудем и о задушевных разговорах с соратниками – фирменную черту игр от BioWare. Они воплощены в Dragon Age на идеальном уровне: чрезвычайно интересно слушать, как бранятся антагонисты, вызнавать секреты их биографии и строить любовные отношения, добиваясь всеми возможными способами расположения и взаимности. Кстати, отношения – это не только откровенные сценки, но и возможность освоить новые умения. Право слово, даже 100 часов, отведенных на прохождение Dragon Age, несказанно мало, хочется продолжения банкета. Говорят, уже идут работы над сиквелом. Плюс

НАСТОЛЬНАЯ DRAGON AGE

Понятно, что по мотивам такого суперхита должно выйти множество продуктов. В зарубежных магазинах уже появились две книги Дэвида Гейдера (David Gaider), главного сценариста Dragon Age: The Calling и The Stolen Throne. Планируется также выпуск в электронном виде Prima Strategy Guide – 300-страничного путеводителя по Ферелдену, включающего, конечно же, и подробное прохождение.

Но самым ожидаемым событием все-таки следует признать скорый выход Dragon Age RPG: Dark Fantasy Roleplaying – настольной ролевой игры по мотивам компьютерно-консольной Dragon Age. Ее изданием займется компания Green Ronin, известная в кругах настольщиков по разработке A Song of Ice and Fire Roleplaying и Mutants and Masterminds. За механику Dragon Age RPG отвечает отмеченный несколькими престижными наградами дизайнер Chris Pramas (Крис Прамас). В свое время он поработал над третьей редакцией Dungeons & Dragons, а также подготовил Warhammer Fantasy Roleplay и Freeport. Про настольную Dragon Age пока известно не так уж много. Обещается, что игровая механика будет чрезвычайно легка для освоения. И действительно, в комплект входят всего лишь два 64-страничных руководства – для игрока и гейм-мастера, карта Ферелдена и три шестигранных кубика. Смешно даже сравнивать это с толстенными томами D&D.



При дальних переходах – из одной игровой зоны в другую – неизбежны случайные или сюжетные стычки и события.

Под характеристики и инвентарь персонажей отведено четыре экрана.

Шейла способна выстоять под градом даже самых жестоких ударов.

РЭП-СКАЗАНИЕ О РЕРЕЛДЕНЕ И СИЛАХ ТЬМЫ

Представляюсь: афрогном Обалдуй.
Не пытайся пошлить, матом не рифмуй.
Лови срочно мой четкий мессэйдж
Про эпическую RPG Dragon Age.

Я высокорожденный – это мощная тема.
Принц, командующий, победитель на арене.
Все кругом лгут, лебезят, подставляют,
Ты не представляешь, как противно бывает.
Придворные лакеи, вассалы-дегенераты....
Да что там, даже я прирезал старшего брата.

Он хотел первый это сделать,
Но не сумел подставу затеять.
Правда, всех натянул третий братик,
Меня и наследника, вот предатель.
Объявил меня убийцей, четко расписал,
Но не сумел отмазаться и тупо обтекал.
Папашу – в отставку, сам – на трон,
Меня – в подземелье, жесткий прогон.

Но в пещерах у меня открылся дар,
Создание Тьмы – один удар.
Перебил всех темных и рванул выше,
К спасителям своим верно вышел.

Встретил Хранителей, вступил в организацию –
Я теперь надежда почти всей нации.
Порожденья Тьмы как один наступают,
Но я с Серыми стражами всех их обломаю.

Великая битва, народ мрет, трещат кости,
Я супостатов рублю со всей злости.
Валим уродов, не жалея здоровья,
Огонь зажжем в башне и выпьем стоя.

Колоритные персонажи в моей команде,
Даже не знаю, кого представить к награде.
Набожная Лелиана и стерва Морриган,
Ведьма в сраженьях вообще ураган.
Храмовник Алистер, бешеная псина
И маньяк Стэн – та еще скотина.

Есть наемный убийца, каменный голем -
Да с такой бандой всем плешь проем!
Спасу мир и прославлюсь в одночасье.
Береги здоровье, друг, желаю счастья!

Обалдуй Эдукан, телега по дороге к славе

к этому появляются скачиваемые дополнения. Но самые большие надежды связаны с игровым редактором, скачиваемым с официального сайта. Видимо, как и для Neverwinter Nights, вскоре появится несколько отличных фанатских кампаний. И все же я заметил явное несоответствие списка достоинств-недостатков итоговой оценке. Изъянов, надо признаться, у Dragon Age хватает, но попробуй с ходу назвать хотя бы одну абсолютно идеальную игру. Такой нет и никогда не будет. А хитами и иконами жанра становятся те, в которых минусы безоговорочно перекрываются плюсами, а недочеты становятся заметны разве что после детального анализа. «Dragon Age: Начало», безусловно, из их числа. ■

Маги – одни из самых опасных противников.

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ПОХОЖЕ НА: Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED – ULTIMATE SITH EDITION

УБИТЬ ДАРТА ВЕЙДЕРА

ЖАНР: Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: LucasArts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.theforce-unleashed.com

Когда-то это должно было случиться. LucasArts давно уже перестала выдавать убедительные аргументы, почему она никак не портирует The Force Unleashed на PC. Последняя отговорка звучала следующим образом: «Ну, эээ, не у всех же есть мощные компьютеры! А наша игра слишком прекрасна, чтобы тормозить на пентиуме четыре». Но время отговорок наконец прошло. Световые мечи, молнии, слетающие с пальцев, и неограниченное, безнаказанное и исключительно феерическое использование Силы – все это теперь доступно и владельцам ПК в дополненном и расширенном издании Star Wars: The Force Unleashed – Ultimate Sith Edition.

Чтобы объяснить, насколько прекрасна The Force Unleashed, очень желательно понимать, что такое Сила, зачем в крови нужны мидихлорианы и как устроен имперский звездный разрушитель класса «Палач», то есть хотя бы быть знакомым с оригинальной трилогией фильмов Джорджа Лукаса (George Lucas). Игры по вселенной Star Wars давно уже выросли из определения «по мотивам фильма», сейчас «Звездные войны» – это гигантская вселенная, включающая семь полнометражных кинолент, один мультсериал, около полумиллиона книг, полсотни видеоигр, а также нескончаемое число комиксов, фигурок и прочего мерчандайза. Даже сама The Force Unleashed не только игра, а целый «мультимедийный проект», включающий в себя тонну дополнительных материалов, продающихся за отдельные деньги:

Детализация модели Старкиллера и филигранная работа со светом вызывают неподдельное восхищение.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

Невероятно интересный сюжет, красивая графика и продвинутая физика, широчайшие возможности использования Силы, сотни тонкостей для фанатов. В PC-издание включены новые уровни.

Повторяющиеся ситуации, скачки сложности, кривоватый игровой дизайн уровней. Не самое удобное управление, высокие системные требования, небольшая продолжительность.

ПОКЛОННИКИ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН» МОГУТ СМЕЛО ПРИБАВЛЯТЬ К ИТОГОВОЙ ОЦЕНКЕ БАЛЛ, ОСТАЛЬНЫХ ЖЕ ЖДЕТ ПРОСТО УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЭКШЕН ПРО СТРАННЫХ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫХ ЛЮДЕЙ В ПЛАЩАХ И С ГУДЯЩИМИ СВЕТОМЕЧАМИ.

8.0

одноименный роман, комикс и настольную ролевую игру. Но гораздо важнее, что сама игра позиционируется как полноценный новый эпизод Star Wars-саги, позволяющий взглянуть на события фильмов с новой перспективы.

A NEW DOPE

Самое страшное, что все это действительно правда. В недрах The Force Unleashed содержится такой чудовищной силы сюжетный поворот, что у любого фаната (а как в данном случае не быть фанатом?) немедленно случается разрыв шаблонов, потрясение устоев и глубочайший культурный шок. Сюжет Star Wars: The Force Unleashed протекает между третьим и четвертым эпизодами киносаги и рассказывает историю секретного ученика Дарта Вейдера: бледного юноши, отзывающегося на радиопозывной Старкиллер и обладающего выдающимися способностями в области использования темной стороны Силы. Надо отметить, что история написана и срежиссирована первоклассно: к разработке сюжета привлекались штатные сценаристы LucasArts, а ролики снимали пироманы из подразделения Industrial Light & Magic, они же отвечали за все спецэффекты в игре (об этом позже). В программе развлечений содержится экскурсия по памятным и не очень местам, исключительно качественная графика с безумно достоверной физической моделью и уникальная возможность голыми руками остановить падающий на планету Imperial Star Destroyer – обиженный на весь мир тайный ученик еще и не на такое способен.

Раксус Прайм хоть и свалка, но все равно один из самых впечатляющих уровней в игре. Такой вот парадокс.

THE EMPIRE STRIKES FIRST

Начать, впрочем, лучше с того, что в The Force Unleashed содержится одна из самых шикарных обучающих миссий: мы в роли самого Дарта Вейдера (Darth Vader) неторопливо шагаем по мятежному Кашиику (Kashyyk, родина ревущих человекоподобных обезьян Wookie), отмахиваемся от подающих признаки сопротивления аборигенов и выслеживаем спрятавшегося на планете джедая. Черный плащ Темного Лорда развевается за спиной и, кажется, живет собственной жизнью; на фоне играет Имперский марш, а в небе нависает флотилия Звездных разрушителей. Некоторые люди не выдерживают и начинают рыдать еще до того, как первые признаки жизни подаст физическая технология Digital Molecular Matter, ломая деревья и составленные из них конструкции буквально в щепки – штука совершенно завораживающая и ни в одной игре до сих пор не реализованная. Вдоволь наигравшись в волейбол с помощью мохнатых друзей Хана

О КОМПАНИИ

1982 LucasArts выпускает свою первую StarWars-игру на Amiga 2600 – Star Wars: The Empire Strikes Back, горизонтальный скролл-шутер, разработкой которого занималась команда Parker Brothers.

2003 Bioware создает лучший на сегодняшний день игровой проект во вселенной «Звездных войн» – ролевую игру Star Wars: The Knights of the Old Republic.

2009 LUCASARTS Осенью под эгидой LucasArts (кстати, компания недавно слегка изменила логотип) выходят сразу три игры по лицензии Star Wars – Battlefront: Elite Squadron для PSP и DS, Clone Wars: Republic Heroes (см. рецензию в этом номере) и The Force Unleashed – Ultimate Sith Edition в версиях для X360, PS3, Mac и Windows.

ФАКТЫ: **9** миссий | **3** дополнительных уровня | **45** костюмов для персонажа

Соло, мы наконец находим нашу цель – джедая, посмевшего остаться в живых. Начинается вполне классическая битва с боссом: две полоски со здоровьем – наша и противника, камера перемещается куда-то вбок для лучшего обзора, мятежный джедай ловко выхватывает из воздуха истребители и пытается больно кинуть их в Вейдера, разумеется, тщетно. Первый босс легкий, он всего лишь сюжетный повод, ведь в доме у джедая найдется маленький мальчик, способный вырвать из рук Вейдера лазерный меч и попытаться оказать сопротивление. В помещение вбегают штурмовики, командир дает знак убить ребенка, но Вейдер возвращает себе меч и расправляется с ненужными свидетелями. Так начинается история Старкиллера, тайного ученика Дарта Вейдера.

Старкиллер использует уникальную технику боя на световых мечах – обратите внимание, как он держит рукоять обратным хватом.

Бедный шагающий робот AT-ST сейчас будет смят в лепешку.

За происходящее на экране The Force Unleashed можно простить если не все, то очень многое.

ПЛАНЕТЫ, КОТОРЫХ НЕТ

В The Force Unleashed не так много локаций, зато на многих из них можно побывать во второй раз и посмотреть, насколько сильно они преобразились под гнетом и террором Империи.

Raxus Prime

Планета-свалка, усыпанная мусором и ядовитыми отходами. Здесь отшельником живет сумасшедший магистр Совета Джедаев Каздан Паратус (Kazdan Paratus), воссоздавший из мусора и обломков истребителей настоящий храм джедаев и управляющий всеми дроидами на планете с помощью Силы. После захвата планеты Империя создает на ее орбите гигантский завод по производству флагманских кораблей класса Star Destroyer. Именно ее и нужно будет уничтожить, а потом голыми руками остановить падающий с неба звездолет.

Felucia

Покрытая обширной инопланетной растительностью и обладающая высокой влажностью воздуха Фелуция все же едва ли может называться воплощением Эдема – здесь слишком много очаровательных животных Ранкоров (Rancor), плотоядных цветов и подозрительных фиолетовых грибов размером с небоскреб. На Фелуции от Империи скрывается магистр Шаак Ти (Shaak Ti) со своей ученицей Марис Бруд (Maris Brood). Местные аборигены и даже растительность восприимчивы к Силе, причем к Темной ее стороне. После смерти Шаак Ти Марис поддается соблазну перейти на Темную сторону, и планета погружается во мрак.

Cloud City

Облачный город на планете Беспин (Bespin) прославился развлекательными кварталами и притонами бандитов. Построенный на основе станции по добыче газа, город висит в облаках газового гиганта и является крупнейшим человеческим поселением на планете. К поверхности Беспина уходит длинный стержень, но основная конструкция города – атмосферной станции парит где-то в облаках. На Беспине Старкиллер находит ослепшего и опустившегося джедая генерала Коту (general Kota) и с боем спасает его от местных охотников за головами и войск Империи.

Kashyyk

Родина мохнатых гуманоидов вуки Кашиик – солнечная планета с множеством водоемов и гигантских деревьев рошир, на которых вуки предпочитают строить свои жилища. После разрушительной атаки Империи во главе с Дартом Вейдером нам придется вернуться на полностью подконтрольную Империи планету, но уже в роли Старкиллера, чтобы найти там некоего тайного «информатора» генерала Коты.

Death Star

Конечно, игра таких масштабов просто не могла обойтись без возможности посещения главной SW-достопримечательности – гигантской космической станции «Звезда смерти», способной штатным лазером уничтожать целые планеты. Что именно произойдет на борту станции, страшный секрет, который можно узнать, только пройдя игру до конца.

Соло, мы наконец находим нашу цель – джедая, посмевшего остаться в живых. Начинается вполне классическая битва с боссом: две полоски со здоровьем – наша и противника, камера перемещается куда-то вбок для лучшего обзора, мятежный джедай ловко выхватывает из воздуха истребители и пытается больно кинуть их в Вейдера, разумеется, тщетно. Первый босс легкий, он всего лишь сюжетный повод, ведь в доме у джедая найдется маленький мальчик, способный вырвать из рук Вейдера лазерный меч и попытаться оказать сопротивление. В помещение вбегают штурмовики, командир дает знак убить ребенка, но Вейдер возвращает себе меч и расправляется с ненужными свидетелями. Так начинается история Старкиллера, тайного ученика Дарта Вейдера.

Старкиллер использует уникальную технику боя на световых мечах – обратите внимание, как он держит рукоять обратным хватом.

Бедный шагающий робот AT-ST сейчас будет смят в лепешку.

За происходящее на экране The Force Unleashed можно простить если не все, то очень многое.

ПЛАНЕТЫ, КОТОРЫХ НЕТ

В The Force Unleashed не так много локаций, зато на многих из них можно побывать во второй раз и посмотреть, насколько сильно они преобразились под гнетом и террором Империи.

Raxus Prime

Планета-свалка, усыпанная мусором и ядовитыми отходами. Здесь отшельником живет сумасшедший магистр Совета Джедаев Каздан Паратус (Kazdan Paratus), воссоздавший из мусора и обломков истребителей настоящий храм джедаев и управляющий всеми дроидами на планете с помощью Силы. После захвата планеты Империя создает на ее орбите гигантский завод по производству флагманских кораблей класса Star Destroyer. Именно ее и нужно будет уничтожить, а потом голыми руками остановить падающий с неба звездолет.

Felucia

Покрытая обширной инопланетной растительностью и обладающая высокой влажностью воздуха Фелуция все же едва ли может называться воплощением Эдема – здесь слишком много очаровательных животных Ранкоров (Rancor), плотоядных цветов и подозрительных фиолетовых грибов размером с небоскреб. На Фелуции от Империи скрывается магистр Шаак Ти (Shaak Ti) со своей ученицей Марис Бруд (Maris Brood). Местные аборигены и даже растительность восприимчивы к Силе, причем к Темной ее стороне. После смерти Шаак Ти Марис поддается соблазну перейти на Темную сторону, и планета погружается во мрак.

Cloud City

Облачный город на планете Беспин (Bespin) прославился развлекательными кварталами и притонами бандитов. Построенный на основе станции по добыче газа, город висит в облаках газового гиганта и является крупнейшим человеческим поселением на планете. К поверхности Беспина уходит длинный стержень, но основная конструкция города – атмосферной станции парит где-то в облаках. На Беспине Старкиллер находит ослепшего и опустившегося джедая генерала Коту (general Kota) и с боем спасает его от местных охотников за головами и войск Империи.

Kashyyk

Родина мохнатых гуманоидов вуки Кашиик – солнечная планета с множеством водоемов и гигантских деревьев рошир, на которых вуки предпочитают строить свои жилища. После разрушительной атаки Империи во главе с Дартом Вейдером нам придется вернуться на полностью подконтрольную Империи планету, но уже в роли Старкиллера, чтобы найти там некоего тайного «информатора» генерала Коты.

Death Star

Конечно, игра таких масштабов просто не могла обойтись без возможности посещения главной SW-достопримечательности – гигантской космической станции «Звезда смерти», способной штатным лазером уничтожать целые планеты. Что именно произойдет на борту станции, страшный секрет, который можно узнать, только пройдя игру до конца.

Самые драматические сюжетные сцены проводятся с использованием Quick Time Events – задействованы четыре кнопки.

ИГРА ПОЗИЦИОНИРУЕТСЯ КАК ПОЛНОЦЕННЫЙ НОВЫЙ ЭПИЗОД STAR WARS-САГИ, ПОЗВОЛЯЮЩИЙ ВЗГЛЯНУТЬ НА СОБЫТИЯ ФИЛЬМОВ С НОВОЙ ПЕРСПЕКТИВЫ.

Играть за Дарта Вейдера одно удовольствие. Жаль, недолгое.

Сюжет The Force Unleashed сделан на высочайшем уровне, содержит немало любопытных поворотов и знакомых персонажей и вполне может восприниматься как полноценный фильм. Первую половину игры мы отслеживаем и убиваем оставшихся джедаев, а вот вторую... Про вторую логическую часть The Force Unleashed, которая начинается после того-самого-сюжетного-откровения, рассказывать что-либо было бы преступлением против человечества. Отметим только, что это действительно новый взгляд на события оригинальной трилогии – не больше, но и не меньше.

IMPERIAL STARKILLER

Главный вопрос, конечно, заключается в том, как же Star Wars: The Force Unleashed играется – дает ли связка современных технологий и передового сюжета настолько потрясающий результат? Сложно сказать. С одной стороны, технологии, используемые LucasArts, впечатляют: здесь можно поднимать в воздух до трех противников за раз, поражать их молниями, отбрасывать с помощью Силы или устраивать локальный апокалипсис, который называется Force Repulse (Старкиллер взмывает в воздух, вбирает в себя Силу и «взрывается», разбрасывая все вокруг себя в стороны). Железные двери корректно гнутся от удара Силы – это, кажется, первая игра с деформацией объектов в реальном времени. Барахтающиеся в воздухе штурмовики в отчаянии цепляются за товарищей и предметы меблировки, а это уже работает технология искусственного интеллекта Euphoria, помимо The Force Unleashed реализованная еще и в GTA4. Все это, безусловно, весело и выдается в правильных пропорциях – кардинально новые способности вроде кидания светового меча открываются каждый уровень плюс имеется набор опыта и прокачка некоторых навыков, отвечающих за мощь способностей или новые комбинации с использованием светового меча. У врагов остается не так много шансов, плюс из каждого поверженного противника выпадает «здоровье», так что эффектные убийства не останавливаются ни на секунду. Скоро, впрочем, в голову начинают лезть разные ненужные вопросы: почему в следующей комнате опять будут те же штурмовики? Почему нельзя пробежать мимо, а обязательно всех убивать, по крайней мере в большинстве случаев? Игра часто демонстрирует огрехи левел-дизайна, пару

Двери гнутся от удара Силы настолько красиво и достоверно, что хочется вышибать их снова и снова.

ДАЙ МНЕ СИЛУ

Мы провели ревизию самых эффектных возможностей Старкиллера.

Force Grip
Поднятых в воздух и людей, и предметы можно перемещать в трех плоскостях и кидать в любую сторону – к сожалению, игра не всегда понимает правильно в какую.

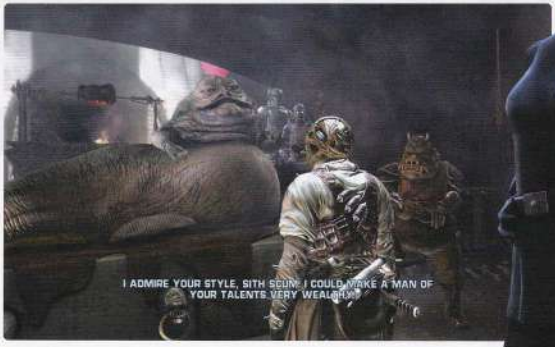
Force Lightning
Бить противников электрическим током ранее умел только Император. Старкиллер делает это регулярно и в промышленных масштабах.

Force Repulse
Самый эффектный и в какой-то степени уникальный для Старкиллера прием – в сочетании с технологией деформации материи выглядит просто невероятно.

раз герой провалится в текстуру или будет непонятно, что делать дальше... Слушайте, ну это совсем уже ни в какие ворота! Нечеловеческие возможности Старкиллера опьяняют и не хотят надоедать, но удовольствие смогут испортить новые, особо сильные противники, которые буквально валят с ног и не дают всесильному Падавану подняться. Всю игру не проходит ощущение, что The Force Unleashed могла быть куда лучше, куда идеальнее. От этого она не становится плохой игрой – просто факт остается фактом.

У нас были некоторые опасения насчет ПК-версии (в памяти еще живы воспоминания о чудовищных портах игры Tony Hawk's American Wasteland за авторством Aspyr), но в этот раз обошлось: с мыши и клавиатуры игра управляется вполне нормально, а подключение геймпада позволит удобнее проводить комбо и использовать Силу. Другой вопрос – производительность. Во-первых, без установки патча в игре напрочь отсутствуют настройки графики. При достаточно высоких системных требованиях это чревато сами понимаете чем: на наших конфигурациях игра не испытывала проблем с частотой кадров, но на слабых машинах, мы уверены, будет. Спасает установка свежайшего обновления, но даже с ним ПК-версия не может развернуться в полную силу: FPS «залочен» на 30 кадрах в секунду (скорее всего, из-за особенностей движка, которому приходится синхронизировать работу сразу трех разных лицензированных технологий), зато VSync работает прекрасно, чего не скажешь о консольных версиях, часто демонстрирующих «разрыв» картинки. Графика очень важна в The Force Unleashed – ведь даже спустя год движок LucasArts способен на очень многое. Здесь нет текстур какого-то фантастического разрешения или моделей с запредельным количеством полигонов, но спецэффекты, освещение и постобработка – все это заставляет выглядеть The Force Unleashed настоящим CGI-фильмом, ни больше ни меньше.

Летающие вуки. Деревянный помост под нашими ногами в этот момент угрожающе раскачивается.



Аудиенция у Джаббы Хатта. Через несколько секунд случится непоправимое.

STAR FORCE

Определяющим фактором, конечно, попрежнему остается вопрос, теряете ли вы способность к рациональному мышлению при звуках Имперского марша или шипении раскрывающегося светового меча. The Force Unleashed сделана для тех, кто любит оригинальную трилогию больше новой, всегда мечтал пнуть Джаву и может, будучи разбуженным в три часа ночи, без запинки объяснить устройство и технические характеристики звездолета X-Wing. Если бы все люди на планете внезапно стали поклонниками Star Wars, мы бы не задумываясь поставили 10 баллов и объявили The Force Unleashed лучшей игрой в мире. Потому что Сила. Потому что световые мечи. Потому что секретный ученик Дарта Вейдера. Да что тут перечислять, вы и сами все понимаете. Идите уже, играйте в свой Call of Duty и оставьте больным людям их больные развлечения. И чуть не забыл: да пребудет с вами Сила! ■

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, RAM 1Gb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕ НА: «Дальнобойщики 2», 18 Wheels of Steel: Across America, Big Mutha Truckers

Автор: Дмитрий Карасев

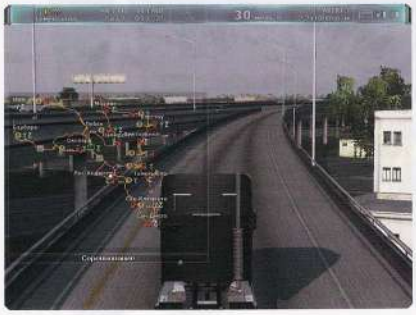
ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЖАНР: Simulation/Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
РАЗРАБОТЧИК: SoftLab-Nsk
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.rigrussia.ru

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3: ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ

НАШИ ЛЮДИ В КАЛИФОРНИИ

Думаю, что не открою Америки, если скажу, что «Дальнобойщики 3» долгое время были одной из самых ожидаемых в России игр. Правда, это единственное, что о творении SoftLab-Nsk можно было сказать наверняка. Одни ждали, что игра станет таким же откровением, как и вторая часть, другие старательно выискивали в видеороликах признаки будущего провала. Кто же в итоге оказался прав? Ни те ни другие. Как такое может быть? За ответом на этот вопрос мы отправляемся в солнечную Калифорнию.



Без карты в американском мегаполисе легко заблудиться. Да и с картой тоже – лучше еще до старта рассчитать свой маршрут.

ОДНАЖДЫ В АМЕРИКЕ

Надо сказать, что основания для беспокойства имели и оптимисты, и пессимисты. SoftLab-Nsk обещала то интересный сюжет, то достоверно воссозданный Лос-Анджелес, то еще много чего. Добавьте сюда детали, дорисованные буйным воображением поклонников, и в итоге получится едва ли не «русская GTA про грузовики» (к слову, определение взято с фанатского форума). С другой стороны, если от игры ожидают чуда, а разработка затягивается на неопределенный срок, это часто является признаком того, что с «чудом» может быть не все гладко. Особенно если публикуемые разработчиками ролики демонстрируют графику не первой свежести. Но вот, наконец, спустя более чем пять лет после начала разработки наступил долгожданный час – мы можем своими глазами увидеть третью часть легендарной игры.

Начнем с того, чего прежде в «Дальнобойщиках» не было, – с сюжета. Нам предстоит влезть в шкуру простого русского парня Николая (Ника) Перепелова, перебравшегося в Америку по приглашению старого друга строить свой business. Товарищ

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	8.5

Максимально подробно воспроизведена работа дальнобойщика, хорошо переданы ощущения от управления большим грузовиком, игровой процесс отличается завидным разнообразием.

Графика построена на устаревшем движке, иногда игра вылетает на рабочий стол, разница между фурами почти незаметна.

«ДАЛЬНОБОЙЩИКИ» НИЧУТЬ НЕ ИЗМЕНИЛИСЬ – ПЕРЕД НАМИ ВСЕ ТА ЖЕ УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИГРА С ПОЛНОЙ СВОБОДОЙ ДЕЙСТВИЙ.

8.5

О КОМПАНИИ

1988 Основана SoftLab-Nsk, причем основана не кем-нибудь, а группой ученых из Института автоматики и электрометрии РАН, которые прежде были задействованы в отечественной программе космических исследований.

1994 SoftLab-Nsk совместно с американской The Other 90% Technologies создает ряд компьютерных игр (MindFlight, MindSkier, Fib), основанных на нестандартных системах управления.

1996 SoftLab-Nsk создает VR-систему для обучения стыковке с модулями космической станции «Мир».

Знакомьтесь: Николай, он же Николас, он же Ник, он же гроза калифорнийской преступности.

из Штатов снабдил Ника всем необходимым: новым грузовиком, собственным офисом и длинноногой секретаршей. Тут бы работать да радоваться жизни, ан нет: друг и благодетель вскоре пал жертвой Russian mafia. Местная полиция разводит руками, и все, что остается герою, – самому найти негодяев и показать им kuzkina mama.

Не знаю, сколько раз за последние пять лет сценаристы смотрели фильм «Брат 2», но местами выходит очень похоже. Так и ждешь, что Ник выдаст сакраментальное: «В чем сила, брат?» Ну а если не отвлекаться на посторонние ассоциации, то появление цельного сюжета – явный плюс для «Дальнобойщиков». Благодаря ему катание туда-сюда обретает конечную цель (правда, есть еще и стандартное «побороть всех конкурентов», но об этом ниже). Сюжетные миссии – хорошая возможность отдохнуть от рутинных разъездов. Подводит, пожалуй, только сам главный герой – ну никак не похож он на prostoy russkiy paren. Понятно, что делалось все с учетом западной аудитории, но все же...

В ДАЛЕКИЕ КРАЯ

Итак, «Дальнобойщики 3» отправляются покорять Америку. Прощайте, родные березки, МАЗы и бандиты на черных джипах – мы едем в штат имени Арнольда Шварценеггера. Прибыв на место, первым делом констатируем, что практически ничего в игре не изменилось. Наша основная работа по-прежнему заключается в том, чтобы крутить баранку верного грузовика, доставляя товар из пункта А в пункт В с остановкой на дозаправку в пункте С. Казалось бы, чего проще? Но управлять грузовиком – это совсем не то же самое, что гонять на «Ферарри» по дорогам NFS. Тут скорее пригодится опыт игры в танковые симуляторы. Тягач движется по трассе с плавностью и неповоротливостью этакого бронтозавра, подразумевая, что тормозить перед входом в поворот нужно начинать сильно заранее.

А уж нечаянно собрать длинным прицепом пару легковушек – плевое дело. SoftLab-Nsk может смело записывать себе в плюс, что ощущения от управления многотонной громадиной переданы лучше, чем в предыдущих играх. Пусть даже представленные в игре машины ведут себя на трассе практически одинаково – в конце концов, перед нами не симулятор грузовика, а симулятор работы дальнобойщика.

Которая, к слову, имеет массу тонкостей и нюансов – чтобы убедиться в этом, достаточно взять первый груз. Прицеп требуется доставить по месту назначения в указанный срок. Желательно раньше, поскольку в спину дышит толпа конкурентов, а приехавший первым получает больше денег. При этом

Вряд ли какая-нибудь рецензия на «Дальнобойщиков 3» обойдется без скриншота на тему «романтика ночной дороги». Мы не исключение.

Western Star 4900 EX как минимум выглядит солидно. Кстати, и саму машину, и салон можно раскрасить по своему усмотрению.

ПАМЯТКА АВТОЛЮБИТЕЛЮ: ИСТОЧНИКИ ДОХОДА

Доставка товаров. Стандартный способ заработка для дальнобойщика. Бывают также конкурентные доставки – это когда груз везут несколько водителей и приехавший первым получает премию.

Тендер. На базе CCWA тебе дают не груз, а только координаты клиента, добравшись до которого ты сможешь взять задание. Обычно его выполнение оплачивается в несколько раз лучше, чем обычный рейс. Проблема в том, что наперегонки с тобой к заказчику будут спешить несколько конкурентов.

Гонки. Груза тебе не выдают, нужно просто приехать в указанный город раньше конкурентов. Примечание: во всех миссиях, где требуется обогнать конкурентов, машины стартуют не одновременно. Ты можешь оказаться первым, кто взял это задание, и таким образом получить солидную фору. А можешь очутиться в самом хвосте.

Сюжетные миссии. Задания, которые необходимо выполнить для просмотра очередного ролика и продвижения по сюжетной линии. Отказ от миссии или провал, как правило, ведут к обрыву нити повествования.

Доставка полуприцепа. По сути, стандартная работа с грузом, только забирать и сдавать его надо не на базах CCWA, а в других точках.

Доставка пассажира/посылки. Эти задания можно брать в дополнение к уже имеющимся грузам (но не больше одного за раз). Обычно желающие перевезти груз или себя голосуют у дороги или сидят в баре.

ФАКТЫ: **2000** километров игровых дорог | **40** калифорнийских городов | **100** с лишним вариантов груза

Больше не надо искать водителей по стоянкам – нанять их можно прямо из своего офиса. Да и вообще все необходимое для управления компанией удачно собрано едва ли не на одном экране.

ИСТОРИЯ ИГРЫ

«Дальнобойщики: Путь к победе» (Hard Truck: Road to Victory)

Разработчик: SoftLab-NSK
Дата выхода: март 1998 года
Дата выхода за рубежом: июль 1999 года
Издатель: 1С
Издатель за рубежом: ValuSoft
Доступных авто: 9

«Дальнобойщики 2» (King of the Road)

Разработчик: SoftLab-NSK
Дата выхода: июнь 2001 года
Дата выхода за рубежом: июнь 2002 года
Издатель: 1С
Издатель за рубежом: JoWooD Productions
Доступных авто: 28

устраивать гонки и таранить оппонентов настоятельно не рекомендуется – если груз металлолома еще как-то переживет кочки и ухабы, то хрупкая бытовая техника после первой же аварии превратится в вышеозначенный металлолом и придется выплачивать неустойку из собственного кармана.

Я СВОБОДЕН

Самым замечательным в «Дальнобойщиках» было, есть и будет то, что все свои действия ты определяешь сам. Сам определяешь выигрышную стратегию, сам выбираешь грузы, сам договариваешься с клиентами. Хочешь – колеси по окрестностям Лос-Анджелеса (платят немного, зато на дорогу уйдет меньше пяти минут), хочешь – отправляйся в дальние странствия, за которые платят значительно больше. Калифорния тем временем живет собственной жизнью – на базах появляются и пропадают грузы, по своим делам спешат другие дальнобойщики, конкуренты разоряются и открывают новые офисы.

Рано или поздно тебе тоже придется браться за развитие собственного предприятия. Схема опять же проста: нанимаешь других водителей, они ездят по Калифорнии, а часть их прибыли идет тебе в карман. На эти деньги ты набираешь новых водителей и открываешь дополнительные офисы, постепенно распространяя зону влияния своей фирмы на всю Калифорнию (там, где этого влияния нет, брать грузы нельзя). Собственно, вторая цель в игре – стать монополистом на рынке перевозок, успев задавить конкурентов за отведенные разработчиками 80 часов.

В отличие от «Дальнобойщиков 2» теперь бизнесом можно заниматься едва ли не со старта игры – для найма водителей больше не требуется побеждать в гонках и получать лицензию, а выданных на старте денег вполне хватит для развития бизнеса. Проблема лишь в том, что со временем две твои сущности: водителя и бизнесмена – вступают между собой в конфликт. По мере развития предприятия волей-неволей приходится тратить все больше времени на возню с сотрудниками. Да и стимул ездить самому как-то пропадает – другие водители все равно привозят стабильный доход.

ПАМЯТКА АВТОЛЮБИТЕЛЮ: НЕ ПРОЕЗЖАЙТЕ МИМО

Базы CCWA (Ассоциации торговых баз Калифорнии) – главный источник заданий на перевозку грузов и заявок на участие в гонках. Выбор миссий зависит от размеров города, в котором расположена база.

Бары «60 миль» – основной источник информации и заданий, не подразумевающих работу с CCWA.

Мотели – место для отдыха (в США нельзя находиться за рулем больше десяти часов кряду). Кроме того, здесь можно скоротать время, если вы приехали раньше положенного срока.

АЗС/станции ТО – «служебные» места, где можно заправиться/починить машину или поставить на нее новую деталь.

В принципе на дороге можно творить что хочешь, главное – чтобы не увидели полицейские. Проблема в том, что полицейские здесь буквально на каждом углу.

МЕСТНАЯ ПОЛИЦИЯ РАЗВОДИТ РУКАМИ, И ВСЕ, ЧТО ОСТАЕТСЯ ГЕРОЮ, – САМОМУ НАЙТИ НЕГОДЯЕВ И ПОКАЗАТЬ ИМ KUZKINA MAMA.

ИХ НЕ ДОГОНЯТ

Состоявшемуся бизнесмену остается одно приключение – гонки. От тебя требуется быстрее конкурентов добраться до заранее оговоренного пункта. При видимой похожести на остальные задания они отличаются тем, что сзади не болтается фургон с хрупким грузом, а, значит, можно рискнуть и немного поиграть в экстремальное вождение. После того как отпала надобность в получении лицензий, гонки лишились своего прежнего значения, но по-прежнему являются неплохим способом отвлечься от обычных заданий.

Собственно, в этом «по-прежнему» – суть игры. Как показала практика, от замены берез на пальмы в Нижнегорска на Сан-Диего качество игры не меняется. Перед нами все те же «Дальнобойщики» с их достоинствами и недостатками. Даже жалобы остались все те же: проблемы с оптимизацией и немалое число багов.

Но эти недостатки мы прощали «Дальнобойщикам» в прошлом – простим и в этот раз. Да, «Покорение Америки» не стало откровением, как вторая часть, но это потому, что откровения и не требовалось. Нужно было сохранить и приумножить все то, за что мы полюбили «Дальнобойщиков», и разработчики эту задачу выполнили прекрасно. ■

ПОЙДЕТ: Процессор 2.1GHz, RAM 1Gb, видеокарта 512Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Кирилл Покровский – бессменный внештатный композитор Larian Studios
ПОХОЖЕ НА: Divine Divinity, The Elder Scrolls 4: Oblivion

Автор: Святослав Торик

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Divinity 2: Ego Draconis
- **ЖАНР:** Action/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** cdv Software Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С/Snowball Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** Larian Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.snowball.ru/divinity2

DIVINITY 2: КРОВЬ ДРАКОНОВ

КАК В СТАРОЙ СКАЗКЕ

В каждой детали, в каждом диалоге, в каждом уголке интерфейса просвечивает любовь разработчиков к старым, проверенным приемам. Сюжет в меру эпический, графика – следствие устаревшего, но все еще популярного движка, музыка очаровывает, игровой процесс захватывает нарочитой небрежностью. Divinity 2 крепко удерживает, периодически пытает, но в то же время радует, порой веселит, а чаще всего вызывает усмешку. Горькую усмешку. Потому что первое впечатление оказывается самым верным: «Так уже не делают».

По сути, Divinity 2 – это квинтэссенция всей истории видеоигр. Она противоречива, ее бросает то в жар, то в холод. Великолепно сконструированные диалоги, чье качество (несмотря на некоторую наивность языка) может сравниться с мейнстримом, перемежаются откровенной халтурой вроде однотипных моделей. Нет, правда, я добрую часть женского населения иначе, как Эльзами, не называл – моделлеры здорово схалтурили. Очень хочется избежать сравнений, но в случае с Divinity 2 это исключено. Она вышла в одно время с «Dragon Age: Начало», тем самым подписав себе похоронный лист. Однако если Dragon Age – идеальная форма ролевой игры, то Divinity 2 – идеальное содержание: где-то случайное, где-то заскриптованное, но в любом случае настолько увлекательное, что с удивительным постоянством каждый вечер я ловлю себя на мысли: еще полчасика – и спать.

КОНСТРУКТОР ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Подход Larian Studios к построению игрового процесса удивил меня еще в Divine Divinity своей простотой, но в то же время нетривиальностью и некоторой глубиной. Бесполезных умений – а это, напомню, хардкорный ролевой экшен – практически нет, поэтому пройти

О КОМПАНИИ

1996 В Бельгии основана Larian Studios, и поныне являющаяся самой продвинутой студией в стране.

1997 Выходит красочная стратегия в реальном времени L.E.D. Wars.

2002 Через пять лет и три смены игровой концепции выходит Divine Divinity.

Архитектура – огромный плюс в копилку Larian Studios, местные здания поистине впечатляют даже самого искушенного игрока.

Все эти ящики, корзины, вазы, бочки и прочие контейнеры можно с чистой совестью расстрелять. Всяко эффективнее, чем обшаривать каждый по отдельности.

Ну и черт с ним, с устаревшим движком. Красиво ведь? Краси-и-и-иво!

игру вполне реально любым способом. Можно сделать чистый класс, тщательно замазывая все его минусы экипировкой и зельями. Можно понабрать по одной единице каждого умения и напрочь запутаться в клавиатуре, пытаясь выиграть простейший бой. Так или иначе, с выбором у Divinity 2 все в полном порядке: как хочешь, так и играй.

Напрягает только один момент: игра жестко завязана на использовании некрозавра – помощника главного героя. Чтобы получить его, нужно пройти нехитрый квест и набрать разных частей тела убиенных тобою существ. Помимо визуальных отличий эти самые части тела обладают и тактическими свойствами: например, голова гоблина-мага дает возможность стрелять файерболами, а ноги драконита дают больше здоровья, чем все прочие. А напрягает, собственно, тот факт, что пройти игру без вызова некрозавра сложно, и все бы хорошо, да вот только глючит он, зараза. Внимание противников отвлекать практически не умеет, порой возникают трудности с поиском пути к цели, нет у него и режимов типа «охранять» или «бросаться в атаку». Но если уж он «повесил» на себя противника, то ты можешь чувствовать себя как за каменной стеной – враг вряд ли обратит на тебя внимание, пока не добьет миньона. В общем, каждую минуту всплывает что-нибудь неожиданное. И не факт, что приятное.

Где-то ближе к середине игры ты получишь в свое распоряжение Башню силы. У тебя появятся персональные некромант, кузнец, алхимик и оружейник (их выбор – целое отдельное приключение). Еще к тебе в услужение поступят три курьера, которых можно посылать за различными ингредиентами, а также музыкант по имени Кирилл Покров и некая девица, исполняющая по первой же просьбе дикий разнузданный танец. Ну или это ей кажется, что танец дикий и разнузданный, потому что gamebryo – движок-ветеран прошлого поколения, а с аниматорами у Larian Studios, по всей видимости, туговато.

THAT'S THE STUFF

Сюжет игры – чистая, нерафинированная романтика. Есть четко означенное зло, есть внятно установленное добро, а есть... все остальные. С каждым новым эпизодом что-то в картине мира меняется, что-то, наоборот, еще больше утверждается. Здесь нет откровенно неожиданных ходов и неблагородных поялей в кустах. По большому счету сторилайн Divinity 2 – это слегка переложенный на новый лад мотив первой части с извечными вопросами «почему».

ПО СУТИ, DIVINITY 2 – ЭТО КВИНТЭССЕНЦИЯ ВСЕЙ ИСТОРИИ ВИДЕОИГР. ОНА ПРОТИВОРЕЧИВА, ЕЕ БРОСАЕТ ТО В ЖАР, ТО В ХОЛОД.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

Слышны нотки старой школы, включая отличные диалоги, классический «полурельсовый» геймплей и жуткий предметный рандом. Прослезиться и не встать!

Это компьютерная RPG в чистом виде. Любители «зарубиться в контру» проходят мимо, фанатам JRPG тут делать нечего, да и вообще у игры с аудиторией явные проблемы.

ОЧЕНЬ ХОРОШИЙ РОЛЕВЫЙ ЭКШЕН, В КОТОРОМ СМАКОВАТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПРИЯТНЕЕ, ЧЕМ ИХ ПРОХОДИТЬ.

7.0

С TES4: Oblivion (равно как и с Divine Divinity) игру роднит огромное количество небольших подземелий с сокровищами и второстепенными заданиями.

По поводу перевода Battle Tower как «Башня силы» никаких претензий. Действительно, как видится, так и пишется.

ФАКТЫ: **2** ключевых персонажа сражаются друг с другом | **3** основных класса на выбор и развитие | **4** минуты пройдет от запуска игры до первой усмешки

Брутальный дракончик, пугающийся призраков в собственном доме, – Larian Studios в своем репертуаре!

Количество книжек, пожалуй, не меньше, чем в The Elder Scrolls 4: Oblivion. Да и вообще, игра во многом на нее похожа.

Параллельные миры – неотъемлемая часть вселенной Divine Divinity.

му опять я?!» и «а от какого замка этот ключ?». Единственное серьезное отличие – меньше свободы. Рельсы четко означены: из пункта А проследуй в пункт Б, разберись с персонажем С; по выполнении в журнале задач меняются названия пунктов и персонажей. Справедливости ради следует отметить, что сюжетные рельсы не слишком строгие: за исключением некоторых отрезков можно как угодно варьировать свои приключения в небольшой, но вполне уютной «песочнице». Когда я заполнял графу «жанр», меня так и тянуло написать: «слэшер с исследованиями». Кстати, невидимые стены из первой части снова с нами.

Ты помнишь Divine Divinity? Главный сюжет был скорее необходимым злом, чем стержнем игры. Побочные задания, удивительные встречи, сносящие крышу диалоги и неигровые персонажи, сочетающие наглость и непосредственность в одном лице, – вот то, что делало Divine Divinity культовой RPG. Говорящий колодец желаний помнишь? Ну, тот, что за деньги выполнял любое желание. Так вот, тут его брательник обнаружился. Я ему кинул 1000 золота, так он захохотал: «Oh yes, that's the stuff!» – и уровень подарил. Еще по ходу сюжета встречается Зандалор – это тот старичок, который от имени людей представлял Совет рас. Он по-прежнему вынужден жить ради спасения мира от всяческого зла. На этом, пожалуй, основные пересечения с Divine Divinity заканчиваются – и начинается та же игра, только смешнее и актуальнее. Убийца драконов (идите в пень со своими «охотниками», чудо-локализаторы) Талана, поселившись в разуме главного героя, не стесняется отпускать ехидные шуточки по каждому мало-мальски важному поводу. Особый шарм игровому процессу добавляет умение «Чтение мыслей» – оно может привести как к золоту и бриллиантам, так и к новым зада-

ниям. Единственное «но»: любое чтение мыслей тратит некое количество очков опыта, а завязтым манчкинам, трясущимся над каждой копейкой опыта, такой подход вряд ли по душе.

БЕЛЬГИЙСКАЯ ВАФЛЯ

Настала пора как следует выругаться. Грозный генератор случайных чисел, способный в рамках одного отдельно взятого сундука выдать все что угодно – от бесполезного камешка до редкого предмета с названием, цитирую, «удобный легкий короткий лук отшельника разрушения», – это даже не зло, это где-то за гранью понимания. Причем обмануть генератор – как не фиг делать, достаточно встать у сундука и последовательно нажимать правую кнопку мыши, Escape и F8 до тех пор, пока между ПКМ и Escape не появится приемлемый предмет. Про искусственный интеллект некрозавра уже упоминал. Что еще? Расшатывание игры от простого к сложному и наоборот ошибкой не считаю: если с монстрами на пару уровней выше поначалу сложно, то впоследствии, с ростом уровня и подбором предметов укладывать толпы становится все легче и легче. Пока не откроешь следующую зону с новыми более сильными монстрами…

Если бы наш журнал назывался «По волнам моей памяти» и целиком состоял из рубрики «Ретро», игра получила бы заслуженные девять баллов, потому что ровно так делались классические RPG в середине 90-х. Но сейчас у нас немножко конец нулевых, поэтому и оценка актуализирована под современность. И вовсе даже не завышена! ■

ARISE, MY PET

Компания Snowball известна тем, что их локализации – это не столько прямой перевод, сколько адаптация текста под правила и традиции русского языка. Вступив в краткую переписку с редактором локализации, я выяснил, что slayer переведено как «охотник на драконов», а не «убийца драконов» по той причине, что понятие slayer имеет более благородную коннотацию, чем «убийца». Что «пламенные рыцари» – это из официального перевода первой части игры, и вообще весь глоссарий был с ним согласован. Не всех радует такая постановка вопроса, тем более что в локализации встречаются нарушения и откровенные неологизмы.

Яркий пример (описание повышенной характеристики «ловкость»): «Нет такого удара, от которого вы не могли бы увернуться. Гильдия наемных убийц заваливает твой почтовый ящик спамом с предложениями о работе». Или как тебе такое: в диалоге главный герой называет персонажа «тУпик»? Локализаторы не постеснялись добавить отсебятины там, где оригинал попросту скучен: в одном из диалогов персонаж называет народ Ривеллона «лариане… ой, ривеллоне». Ну и хит сезона – ритуал вызова некрозавра сопровождается фразой «Проснись, дружище!» («Arise, my pet!» в оригинале). Не локализация, а настоящие американские горки: то высокий пятиль филфака, то домашнее задание десятиклассника. К чести переводчиков, обещали в ближайшем патче все исправить (по идее, он уже должен быть выпущен). А весной выйдет полностью озвученная версия с пока неизвестными бонусами. И вот сдается мне, дружище, что лучше тебе дождаться весны.

ДУХОВНЫЕ ЛЕГКИЕ РАЗБОЙНИЧЬИ ПОНОЖИ ПЛУТА ВОЗДАЯНИЯ

(С) ГЕНЕРАТОР СЛУЧАЙНЫХ ПРЕДМЕТОВ

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, RAM 1Gb, видеокарта 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Ганбат Бадахманд, художник; композиторы Вадим Ганкин и Петр Сальников (тот самый!!)
ПОХОЖЕ НА: «Mount & Blade: История героя», сериал Gothic

Автор: Владимир Карпов

MOUNT & BLADE: ОГНЕМ И МЕЧОМ

КАК ВОВАН-ДУРАК ШАПКУ МОНОМАХА ИСКАЛ

- **ЖАНР:** Action/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/Snowball Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Студия «СчЪ» и Snowberry Connection
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.snowball.ru/om

Суровая правда: по нынешним временам «Mount & Blade: Огнем и мечом» выглядит непозволительно плохо. Персонажи сделаны из деревьев, деревья – из фанеры, а понятие «физика» может быть применимо разве что по отношению к лишенным и намека на лицевую анимацию физиономиям. Но зато лишь здесь ты можешь поступить на службу к царю Алексею Романову, надерзить в лицо польскому королю Яну Казимиру, а затем, развязав войну между Московским царством и Речью Посполитой, плюнуть на обоих помазанников божьих, собрать ватагу отчаянных казаков-головорезов и отправиться за море – учить уму-разуму турецкого султана.

О КОМПАНИИ

2009 — В начале года организована студия «СчЪ», стартовала работа над «Mount & Blade: Огнем и мечом».

2009 — 29 сентября состоялась презентация игры в Киеве, проект выходит на финишную прямую.

2009 — 4 декабря состоялся релиз «Mount & Blade: Огнем и мечом» в России.

Но прежде чем у тебя появится возможность претворить в жизнь столь дерзкие планы, запасись терпением. Поначалу ты никто и ничто, авантюрист-голодранец, все имущество которого составляют грузная, неповоротливая кобыла, латаный зипун и ржавая сабелька, представляющая серьезную угрозу разве что для клопов. Смири гордыню и приготовься выполнять мелкие поручения господ: день и ночь скакать по городам и весям, доставляя важную корреспонденцию, разыскивать беглых преступников («Бухало Жирный скрывается в деревне Валуйки»), рискуя жизнью и имуществом, вступать в бой с разбойничьими шайками, орудующими повсюду. Завоевывай расположение князей и воевод, копи деньги, собирай войско. Только так ты получишь шанс послужить государю (атаману, барону, паше) верой и правдой.

В отличие от мифической Кальрадии из первой Mount & Blade путешествовать по реальным историческим местам стократ приятнее. При всей технической неизменности процесса – мы все так же перемещаем отряд по карте, на которую схематично нанесены изображения населенных пунктов, географические объекты и другие приключенцы, – ощущения поменялись кардинально. Ведь теперь ты скачешь не из вымышленного Ветрограда в какой-нибудь Ландагар, а из Твери, скажем, в Чернигов. По карте местности вполне можно изучать географию (особенно если в школе на нее забивал): здравствуй, господин Великий Новгород, родина древней русской вольности, земной тебе поклон; приветствую и тебя, Тула-матушка, столица русских оружейников. Вот крепость Измаил, а вот и Полтава, имя которой до сих пор больно аукается шведам. Порой пробубнишь вслух что-то вроде: «Сгоняю-ка в Рязань, повидаюсь с Ординым-Нащокиным, заодно коня порезвее прикуплю» и невольно улыбнешься. Да и не только коня! В каждом городе есть четыре типа торговцев: у них можно приобрести также оружие, доспехи и провизию для войска, им же мы сбагриваем отвоеванное/награбленное добро. Причем сапоги можно запросто продать оружейнику, а ятаган – конезаводчику: меньше выручка не станет ни на грош.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	6.5

Великолепная игровая механика, перенесенная на достоверную историческую основу; превосходное музыкальное оформление.

Неважное графическое исполнение, долгие загрузки.

ИНТЕРАКТИВНЫЙ УЧЕБНИК ИСТОРИИ, ПОСВЯЩЕННЫЙ XVII ВЕКУ. РЕКОМЕНДУЕТСЯ К ОЗНАКОМЛЕНИЮ ВСЕМ.

8.0

Водная преграда создает отличное тактическое преимущество: пока неумный враг переходит реку вброд, твои всадники упражняются в стрельбе по живым мишеням.

Спонтанная дуэль закончилась плачевно для разбойника. «Ох, як болюче!» – вопит негодяй на мове.

MOUNT & BLADE НАЧИСТО ЛИШИЛАСЬ ОСТАТКОВ ФЭНТЕЗИЙНОЙ УСЛОВНОСТИ, ОСТАВАЯСЬ ПРИ ЭТОМ ПРЕВОСХОДНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРОЙ.

Пусть торговля и путешествия в игре представлены более чем условно, зато сражения способны увлечь не на шутку: подробная симуляция ближнего и кавалерийского боя – главная причина, по которой стоит играть в «Огнем и мечом». Ты, как и прежде, можешь одной кнопкой отправить воинов в атаку, приказать открыть/прекратить огонь, сгруппироваться, рассредоточиться и выполнить ряд других действий. В реальном бою команды пригождаются не то чтобы часто: твое войско действует умело и грамотно и без лишних указаний. Тем не менее с превосходящим по силе врагом все же придется освоить некоторые тактические хитрости. Выманивай вражескую конницу на пересеченную местность – пусть оторвется от пехоты – и тогда приказывай своему войску атаковать. Разобравшись с всадниками, приступай к пешему противнику: прекрасная возможность как следует развить навык владения «огнестрелом».

Как мы уже рассказывали в ноябрьском превью, к существовавшим шести классам вооружения (одноручное, двуручное холодное, древковое, метательное оружие; луки и арбалеты) добавились два новых: огнестрельное одноручное (пистоли) и двуручное (мушкеты, карабины). Прямо сказать, пальба не сильно впечатляет: прицеливаемся по надвигающемуся врагу (перекрестье должно сойтись в центре экрана) – «Паф!» – из длинной палки вырывается дымок, затем секунд десять перезарядки, которые покажутся вечностью (особенно если промазал). Кроме того, процесс сопровождается довольно схематичной анимацией. Все-таки стволы в новой M&B не более чем приятное дополнение к привычным лукам/саблям/арбалетам, и чаще действовать приходится мечом, а не огнем. Поскольку попасть из того же мушкета в движущуюся цель нелегко, тактика борьбы с чужими стрелками проста: активно перемещайся, пока враг берет тебя на мушку, затем, когда выстрел уйдет в «молоко» (в круп лошади; в тело всадника), подбирайся поближе и от души руби поганца саблей. Помни: главная задача в бою – не погибнуть самому, не важно, выступает против тебя горстка жалких крестьян с вилами или бронированный конный отряд шведских рыцарей. Павший в бою военачальник (то есть ты) означает лишь одно – поражение.

По сути, «Огнем и мечом» – это генетически модифицированная «История героя»: авторы развили лучшие идеи оригинальной игры и бережно пересадили их на богатую фактурой историческую почву. Селекционно-цифровой эксперимент удался: Mount & Blade начисто лишилась остатков фэнтезийной условности и даже приобрела некоторую образовательную ценность, оставаясь при этом превосходной ролевой игрой с выдающейся боевой механикой – уникальной в своем роде. И в этом ее главное преимущество не только перед другими RPG, но и перед собственной родительницей. ■

Можно вмешаться в уже текущую битву и присоединиться к одной из сторон. Я решил помочь московским дозорным в борьбе с ханскими разведчиками.

Классический средневековый штурм по-прежнему актуален, но можно действовать и хитрее: заложить мину под стены крепости или устроить подкоп.

ФАКТЫ: **2** новых класса вооружения | **5** реальных исторических держав | **11480** талеров стоит в Рязани шлем боярской дружины

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Пила (Jigsaw Killer), один из самых обаятельных маньяков-убийц
ПОХОЖЕ НА: The Suffering, Batman: Arkham Asylum, Call of Cthulhu

Автор: Петр Сальников

Подойдите поближе к трупу и приготовьтесь: сейчас покажут, как этот парень доигрался.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ПИЛА

Я НАУЧУ ТЕБЯ ЦЕНИТЬ ЖИЗНЬ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Saw: The Videogame
- **ЖАНР:** Survival Horror
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Zombie Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.konami.com/games/saw

Если вы попросите описать игру «Пила» одним словом, то я, не задумываясь, отвечу кратко: «Дурдом». Резкое словцо лучше любого другого описывает абсолютно все, что происходит в проклятой игре.

Хаос, паника, истерика и смерть: несмотря на то что события разворачиваются в реалистичном окружении, выглядит все так, будто герой попал в какой-то вымышленный, несуществующий мир и обреченной Алисой пытается из него выбраться. Главный герой своими виртуальными мозгами наверняка закадрово думает что-нибудь вроде: «Ущипните меня, я сплю». Эта вывернутая наизнанку реальность, в буквальном смысле построенная маньяком по прозвищу Пила, существует по далеким от понимания законам, и единственный способ вырваться – полностью принять ее, подчиниться. Нет, детектив, ты не спишь.

ШАНСЫ ЕСТЬ

Игра вызывает странные ощущения. Как всем хорошо известно из фильмов, Пила – маньяк очень своеобразный: он хватает и пытает лишь тех, кого не смогла и не сможет уличить в преступлении полиция. Одним словом, все кары и муки персонажам достались за дело. Понимая это, к середине любого из шести фильмов зритель так или иначе начинал отождествлять себя не с несчастными героями, которые тщетно пытаются вырваться из лабиринта коварных загадок и ловушек, а со злодеем, восхищаясь изощренностью инженерного таланта последнего.

Детективу Дэвиду Тэппу (David Tapp) досталось больше всех: действие игры начинается уже после того, как в первом фильме Пила, спасаясь от погони, перерезал ему горло. Пила знает, что ловить его – любимое хобби Тэппа, а ставить хитроумные ловушки и наблюдать за мыслительными потугами своих жертв – любимое хобби Пилы, и умный детектив для него идеальный рабочий материал. Поэтому, чтобы не умереть от скуки, Пила быстренько зашивает все раны на теле Тэппа, и сумасшедшая карусель начинает крутиться заново.

НО МАЛО

Очнувшись, детектив обнаруживает себя посреди полуразрушенного туалета старой психбольницы. Здание брошено, и все, что здесь происходит, навсегда оста-

О КОМПАНИИ

1994 В Сиэттле открывается компания Zombie Studios.

1996 Выходит игра ZPC – необычный шутер, исполненный в стиле комикса. Пресса воспринимает игру неоднозначно, но о компании начинают активно писать.

2009 Наряду с «Пилой» планируется выпуск еще одного ожидаемого проекта – Rogue Warrior.

Первая спасенная жертва, Аманда, окажется вовсе не той, за кого себя выдает.

Телеведущий сегодня не в духе.

ется внутри его стен – для создания атмосферы фильма ужасов декорации подобраны идеально. Темно, холодно, но главное – сыро: чувство сырости разработчикам удалось передать очень точно; в результате бродить по больнице не то чтобы страшно – противно и физически неприятно. Да и Пила не пожалел перцу: в теле детектива он спрятал особый ключ, который ищут остальные «пациенты» (да, Тэпп не одинок в этом аду). И нет, ключ спрятан не там, откуда его было бы легко достать. Все знают, что убийство Тэппа – верный путь к спасению и побегу из проклятого места, поэтому дружественных персонажей в лечебнице нет, за исключением тех, кого детективу придется спасти, чтобы самому выжить. Хотя и тут есть нюансы.

ЗНАТЬ ВРАГА В ЛИЦО

Поиграв в «Пилу» всего минут 40, понимаешь, что единственный друг Дэвида Тэппа – сам Пила. Как это ни абсурдно, только коварный маньяк с голосом Ника Кейва (Nick Cave) может помочь детективу выжить, дело за малым – надо всего лишь принять его правила игры и внимательно слушать то, что он говорит.

Как и в фильмах, заперев жертву в комнате с ловушками, Пила оставляет все необходимое для того, чтобы выбраться целым и невредимым. Только надо включить голову и понять смысл неоднозначных подсказок, которые он дает. Основа игры – именно решение головоломок, да и начинается все с того, что нужно снять с лица детектива особый капкан. В этой игре нет места компромиссам: запаниковал и нажал неправильную кнопку – лишился к чертовой матери половины туловища. Поэтому всегда стоит дважды подумать, прежде чем принимать какое-то решение. По сути, практически все головоломки представляют собой схему, в которой необходимо в правильном порядке совместить нужные элементы и, например, открыть дверь.

КАК ЭТО НИ АБСУРДНО, ТОЛЬКО САМ МАНЬЯК МОЖЕТ ПОМОЧЬ ДЕТЕКТИВУ ВЫЖИТЬ.

ДНЕМ С ОГНЕМ

Но часто в таких схемах недостает какой-то детали: проводника, винтика, ручки – и приходится отправляться на поиски. «Пила» в такой же степени игра-пазл, в какой и игра-хоррор, поэтому весь геймплей можно, грубо говоря, представить в виде бега с препятствиями: детектив десять минут бродит по темным сортирам, затем пять минут решает головоломки. Поиск недостающих комплектующих укладывается в эту картину очень просто. Все уровни построены по уже давно испытанному принципу: от запертой двери к ключу мы идем одной дорогой, возвращаемся – другой, по пути встречая новых персонажей, обезвреживая новые ловушки и подбирая новое оружие.

Дубины, скальпели, обрезки труб – не единственный способ разделаться с персонажами, жаждущими разорвать Тэппа на куски в поисках заветного ключика. Зная, что вас преследуют, можно, например, вновь включить только что разряженную ловушку и посмотреть со стороны, что было бы, если бы вы сами вовремя ее не заметили. «Survive», – советует Пила детективу и своими же методами ему помогает. В отличие от тонн хлама, выходящего по кинолицензиям, «Пила» – прекрасный пример того, как можно грамотно, со вкусом вклинить в уникальный сеттинг еще одно маленькое приключение, на этот раз виртуальное. Странно, что это не произошло раньше, ведь мир «Пилы» – идеальный плацдарм для создания игры-квеста, игры-хоррора, сборника головоломок, в конце концов. А если включить фантазию, то можно и вовсе соорудить эдакий инфернальный аналог знаменитой The Incredible Machine, позволив играть от лица самого злодея. Такая игра, правда, добралась бы до прилавков исключительно в виде колбасных обрезков, а вот нынешняя «Пила» позволяет прикоснуться к детективной истории, не осквернённой штампами цензуры. Наслаждайтесь. Только, пожалуйста, не ешьте перед игрой. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★☆ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★☆☆ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★☆☆☆ 7.0

Гнетущая обстановка сырого заброшенного места. Интересные загадки, колоритные персонажи.

Кривое управление и интерфейс – жертвы мультиплатформенности. Чтобы снять капкан с детектива Тэппа, приходится возить мышью по всему столу.

УНИКАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ И СЕТТИНГ, КОТОРЫЕ ЕЩЕ НЕ УСПЕЛИ НАДОЕСТЬ В ОТЛИЧИЕ ОТ НАБИВШИХ ОСКОМИНУ ГЕРОЕВ КОМИКСОВ. ОДНА ИЗ НЕМНОГИХ ХОРОШИХ ИГР ПО КИНОЛИЦЕНЗИИ.

7.5

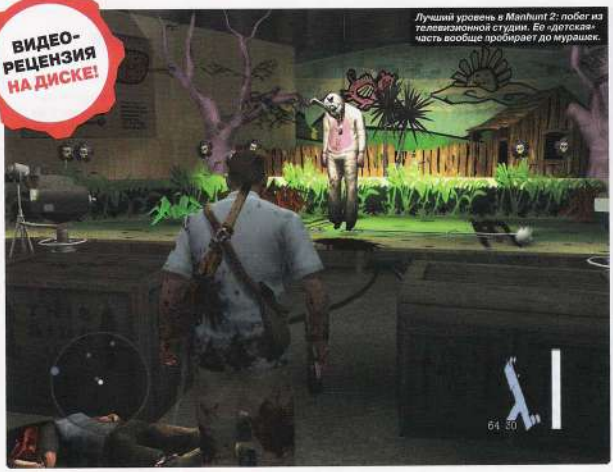
Удачи, детектив. Она вам понадобится.

ФАКТЫ: **1** гениальный суперзлодей | **1** неглупый герой, которого так или иначе ждет плохой конец | **6** несчастных жертв, которые на самом деле заслужили смерть

ПОЙДЕТ: Процессор 1.8GHz, RAM 512Mb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Manhunt

Автор: Сергей Думаков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!



Лучший уровень в Manhunt 2: побег из телевизионной студии. Ее «детская» часть вообще пробирает до мурашек.

MANHUNT 2

ЗА ГРАНЬЮ

Запуская Manhunt 2, важно помнить определяющую вещь: на самом деле эта игра вышла более чем два года назад на приставке PlayStation 2. Точнее, могла бы выйти: цензоров, которые проставляют каждой новой игре возрастные рейтинги, содержание Manhunt 2 шокировало настолько, что разработчикам пришлось срочно ретушировать самые острые моменты. Кастрированный вариант Manhunt 2 цензоров удовлетворил – и именно он отправился в магазины. Суровые люди из Rockstar поджали губы и пообещали, что плод пятилетней работы (разработку начали еще в 2004-м) просто так не пропадет и они обязательно выпустят полную, «без цензуры», версию Manhunt 2, даже если потребуется для этого сделать ее PC-эксклюзивом с самоубийственным рейтингом Adults Only. Обещание свое Rockstar сдержала: знойным ноябрем 2009 года парочка двухлетней выдержки психопатов постучалась в ваш дом с той стороны монитора.

- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Rockstar Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar North, Rockstar Toronto, Rockstar London
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.rockstargames.com/manhunt2

БЕДНЫЙ РОДСТВЕННИК

Не то чтобы это вердикт. Просто так вышло, что за эти 24 месяца электронные развлечения очень изменились и табличка со словом Asylum во вступительном ролике автоматически вызывает ассоциации с другой недавней игрой, в которой идет речь о сумасшедшем доме, его окрестностях и обитателях. Это неизбежное сравнение Manhunt 2 с треском проигрывает. Не спасает ни успех первой части (о которой совсем недавно на страницах своей страхорубрики вам рассказывал наш коллега Эдди Коркоран), ни громкое имя создателей. Мы уже привыкли к тому, что Rockstar плохую игру сделать не в состоянии... И Manhunt 2 при всем желании нельзя отнести к плохим играм, однако два года, как выясняется, срок слишком уж большой. Относиться к своеобразному курсу интенсивной терапии, который прошел доктор Дэниэль Лэмб в стенах психиатрической лечебницы Диксмор, мож-

О КОМПАНИИ

1998 В Нью-Йорке основана компания Rockstar Games.

2005 В Лондоне открывается британская студия «рокзвезд» – Rockstar London.

2007 Rockstar London поручена разработка экшена Manhunt 2.

Можно и кувалдой, но ручкой все же тише и эстетичнее.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

На редкость атмосферный слэшер, вполне отвечающий духу своего предшественника.

Предельная натуралистичность, устаревшая графика, отсутствие дополнительного контента.

СПОРНОЕ, НО, БЕЗУСЛОВНО, ИНТЕРЕСНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ НА ТЕМУ НАСИЛИЯ И ЖЕСТОКОСТИ.

7.0

ПОСТОЙТЕ, НО ВЕДЬ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВЫЖИТЬ, СОВСЕМ НЕ НУЖНО ОТРЕЗАТЬ НЕСЧАСТНОМУ ГРОМИЛЕ ГОЛОВУ РУЧНОЙ «БОЛГАРКОЙ», ЧТОБЫ ПОТОМ ПУГАТЬ ЭТОЙ ОТРЕЗАННОЙ ГОЛОВОЙ ЕГО ЖЕ БРАТЬЕВ ПО ОРУЖИЮ!

но по-разному, но для того, чтобы всерьез поверить в происходящее, потребуются определенные усилия. Другой вопрос – стоит ли игра свеч?

Ответ однозначный: безусловно. То, что игры так больше не делают, – факт, и для того, чтобы с этим согласиться, достаточно взглянуть на соседние скриншоты. Четырехугольная физиономия главного героя и составленная из одинаковых параллелепипедов геометрия уровней еще полбеды, дело в самом подходе к игровому дизайну. Структурно любая локация Manhunt 2 – это даже не колея, а трехметровой глубины канава, из которой не то что выбраться, головы поднять невозможно. Точка А, точка Б – без вариантов. Никаких намеков на интерактивность; никаких вариантов решения задачи, кроме единственно верного; никакой свободы. Manhunt 2 – гостья из прошлого века, старая тетушка с некрасивым лицом, которая неожиданно нагрянула на неделю в гости. Но когда эта тетушка начинает говорить... Господи, когда она начинает говорить, забываешь обо всем на свете.

ПОВЕРНИСЬ КО МНЕ СПИНОЙ

История ученого Лэмба, которую рассказывают мастера интриги из Rockstar, на несколько лет предвосхитила появление популярной сейчас теледрамы «За гранью» (Fringe). Здесь тоже говорится о рискованном научном эксперименте и задаются важные вопросы о моральном праве докторов и кандидатов наук заигрывать с человеческим сознанием – и жертвой этого эксперимента тоже становится один из экспериментаторов. Убегающий из камеры под шепот таинственного напарника Лэмб... Завязка банальная, но довольно скоро мы понимаем, что, кроме самого Дэниэля, этого напарника не видит никто... И он почему-то не спешит на помощь, когда тщедушный очкарик Дэнни в очередной раз втыкает кому-то авторучку в яремную вену. Впрочем, выбора у Лэмба нет. Как тонко подмечает голос в голове, «тут либо ты, либо они», и игрок может лишь выбирать степень жестокости, с которой вчерашний ученый расправляется со своими преследователями. Без ручки в вену в любом случае не обойтись. По мере того как мы открываем сложное прошлое доктора Лэмба, количество трупов за нашей спиной начинает исчисляться сотнями. Практически все время в Manhunt 2 приходится сидеть в каком-нибудь темном углу и ждать, когда человек в черном костюме с монтировкой в руке повернется спиной. Спина – это вообще самое сладкое, что можно увидеть в игре: спина означает скорую расправу и еще пару минут относительного спокойствия. Жить от спины до спины на коротких уровнях Manhunt 2 постепенно становится делом привычки, и вдруг ловишь себя на мысли, что монитор сузился до размеров радара в левом нижнем углу. Стрелка за углом – враг, широкий конец стрелки – спина врага. Что еще нужно?

ПРЕДЕЛ ГРОМКОСТИ

Нужна самая малость: внятное оправдание тому, что творят на экране доктор Лэмб со своим напарником. Хитрецы-разработчики нам такого оправдания не дают, предлагая просто убивать, чтобы выжить. Постойте, но ведь для того, чтобы выжить, совсем не нужно отрезать несчастному громиле голо-

Нечистый на руку портье после общения с бейсбольной битой. Вызвать подмогу он, к несчастью, все же успеет.

ФАКТЫ: **3** степени жестокости при экзекуции врага | **4** вида оружия одновременно может нести герой | **5** «звездочек» – максимальный рейтинг за «стильное» прохождение каждого уровня

ву ручной «болгаркой», чтобы потом пугать этой отрезанной головой его же братьев по оружию! Как и не нужно усаживать несчастного маньяка в зубоврачебное кресло, чтобы провести там показательную санацию ротовой полости. Между тем в Manhunt 2 это и еще много-много всего приходится делать постоянно. Арсенал Лэмба невелик: оружие делится на одноразовое (скажем, кусок стекла, которым Лэмб перерезает горло, навсегда остается в распахнутом горле жертвы), многоразовое (а вот фомкой можно ломать позвоночники сколько душе угодно) и огнестрельное. Но сколько же, оказывается, способов его применения знает этот тихий интеллигентный человек в очках! Не стоит ошарашенно глазеть на то, как Лэмб раскалывает череп противника топором. Крупный план, фонтан крови на камеру... Это самый безобидный вариант убийства. Есть еще два, и они гораздо, ГОРАЗДО страшнее. На естественный вопрос: «Зачем?» – ответа тут не найти, самый простой (и лучше на нем остановиться, чтобы тут же, у монитора не сойти с ума): потому что можно. Не потому, что это необходимо, а просто потому, что фомку действительно можно воткнуть между позвонками куда-нибудь в область крестца.

Обезьянам в отличие от людей в Manhunt 2 отрезать головы нельзя.

Несмотря на поддержку текстур высокого разрешения, Manhunt 2 выглядит именно так – даже в лучшие свои моменты.

Рекламная вывеска лекции доктора Уайт «Контроль над сознанием». Наглядное пособие – слева, в залитанной кровью тенниске.

«В ЭТОТ КЛУБ ПРИХОДЯТ, РАССЧИТЫВАЯ НА КЛАССНЫЙ ОТСОС... А ВЫХОДЯТ БЕЗМОЗГЛЫМИ ЗОМБИ. ЭТО ПРОЕКТ, ПРИЯТЕЛЬ»

ЛЕО, СОРАТНИК ДЭНИЭЛЯ ЛЭМБА

Настоящими передышками после такого воспринимаются уровни-флешбеки, которыми перемежается основное кровавое действо. Здесь главным героем выступает не Дэнни, а его напарник и помощник Лео, который предпочитает решать все проблемы с помощью автоматического оружия. Отсутствие близких контактов с врагами успокаивает: меткими выстрелами из снайперской винтовки Лео за несколько секунд убивает то же количество народу, с которым Лэмб боролся бы около получаса. И вообще! Лео не стреляет, а отстреливается, так что получите, получите, получите, гады!.. Все это, конечно, еще аукнется в очень красивом финале (и, как водится, происходящее вовсе не то, чем кажется) – за такое обращение с головой игрока «рокстаровцам» и в самом деле когда-нибудь запретят заниматься любимым делом.

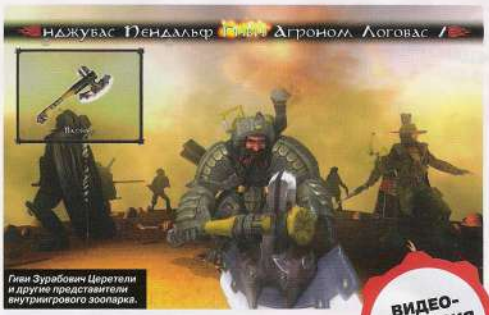
ВОПРОСЫ ВЕРЫ

Когда о загадочном эксперименте становится известно чуть больше (то есть ближе к концу игры), некое подобие благородного мотива, впрочем, у главного героя все же появляется. Эти подонки убили его жену и спалили дом! Но обольщаться не стоит. Кто убил и кто спалил – еще большой вопрос, а вот доктор Пикман, связанный по рукам и ногам, – он тут, рядом, и разве этот эксперимент не называется проектом Пикмана? Так почему бы не взять вон те клещи и не задать лысому ублюдку пару вопросов? К этому моменту о возрасте Manhunt 2 забываешь начисто. Руки по-настоящему дрожат, и если бросить на ладони быстрый взгляд, то кажется, будто на них блестят капли чужой крови. И, кстати, если к внешнему виду игры еще можно придираться, то про озвучку плохого не скажешь при всем желании. Звук настолько живой, настолько честный и сочный, что, когда в момент перестрелки на телестудии из колонок вдруг раздаются записанные на пленку аплодисменты и зрительский смех – точно когда ты разнес башку очередному идиоту с мешком на голове, – можно запросто схватиться за сердце. Кого тут уж будет волновать трехполигональная голова главного героя! Так что не стоит недооценивать старомодную, дряхлую и непрезентабельно выглядящую Manhunt 2: возможно, за два года игры и изменились, но люди, в них играющие, остались теми же самыми. Люди вообще не меняются уже столетиями, а если вам нужны доказательства... Что ж, второй уровень Manhunt 2 называется «Сексуальные извращения». На этом уровне можно заглянуть в подвальные комнатки, где создатели проекта ставят над живыми испытуемыми своеобразные... гхм... опыты, а заодно снимают стафф-порно – чего добру пропадать. В одной этой сценке больше говорится о человеке и его богатом внутреннем мире, чем в иной игре целиком. Другими словами, вот вам целлофановый мешок, вот вам железный прут и ножовка: загляните за угол и выясните, что можно сделать с этим парнем в черном костюме. ■

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ПОЙДЕТ: Процессор 1.8GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: «Братва и кольцо», «Гонки на маршрутках»

Идиотский Буратино против танка.



ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ДВЕ СОРВАННЫЕ БАШНИ

ПАТОЛОГИЧЕСКАЯ ПАРОДИЯ

- **ЖАНР:** Смешная игра от Гоблина
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gaijin Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** dsb.games.1c.ru

Компании Gaijin Games на сегодняшний день вроде бы как нечего стыдиться: в портфолио значится консольный «Ил-2: Крылатые хищники» (средняя оценка западной прессы: 8 из 10), на стыдное прошлое («Параграф 78», «Жмурки», «Ониблейд») принято добродушно закрывать глаза, на стыдное настоящее – смотреть снисходительно и даже выдавать награды «Лучший экшен КРИ 2009». Речь про новую «смешную» игру от Гоблина с подзаголовком «Две сорванные башни».

«Буратино был тупой». Картина бессмысленного подсчета очков после миссии. Холст, масло.

О КОМПАНИИ

2003 Выходит игра «Бумер: Сорванные башни».

2007 Выходит игра «Волкодав».

2007 Выходит игра «Параграф 78».

Переводчик Гоблин давно уже, кажется, завязал со «смешными переводами» (последняя часть кинотрилогии «Властелин колец» стала и последним изыскением студии «Божья искра» в этой удивительной области) и перешел к переводам «правильным» – с русским матом и собственным закадровым голосом. Судя по пугающему количеству лицензионных DVD с наклейками «дополнительная звуковая дорожка в правильном переводе Гоблина», бренд стал востребованным – здесь за бывшего милиционера можно только порадоваться.

KARMA POLICE

Что же такое «смешная игра от Гоблина», объяснить очень просто: берется успешный западный проект многолетней давности (Lord of the Rings: The Return of the King или Star Wars: Episode I – Racer), из него аккуратно выбрасывается весь лицензированный контент, перерисовываются персонажи и локации, Фродо Бэггинс становится Федором Сумкиным, принцесса Амидала – принцессой Задолбалой. Естественно, весь геймплей и программный код разрабатывается «как бы с нуля» – просто разработчики изо всех сил черпают вдохновение в соответствующих проектах по кинолицензии, чтобы сделать игру хоть сколько-нибудь интересной с точки зрения геймплея.

NO ALARMS AND NO SURPRISES

Нельзя сказать, что в «Две сорванные башни» невыносимо скучно играть: здесь есть некоторый набор кнопок, нажимая на которые можно добиться ответного действия персонажа на экране. Тут надо спасать полигональных свиней из горящих домов, стрелять по инфернальным телепузикам из шестиствольного пулемета – и еще много необычных, специфических вещей. Но ключевое слово – «специфических», ведь своеобразный юмор переводчика Пучкова может быть правильно воспринят только его поклонниками. «Гайдзины» пытаются пародировать какие-то определенные компьютерные игры: в игре есть отсылки к «Сталкеру», играм про зомби, играм про Чужих, но выглядит это настолько жалко и беспомощно, что восклицающему «в очередь, сукины дети» персонажу Сене Ганджубасу очень хочется врезать с ноги, чтобы он наконец заткнулся. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★ 2.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.5

Пристойная и яркая картинка, «фирменный» гоблиновский юмор.

Клишированный и топорный геймплей, «фирменный» гоблиновский юмор.

УПОТРЕБЛЯТЬ ТОЛЬКО ПОКЛОННИКАМ ТВОРЧЕСТВА ГОБЛИНА И ТОЛЬКО В МАЛЫХ ДОЗАХ. НА ВСЯКИЙ СЛУЧАЙ ОТКЛЮЧИВ ЗВУК.

5.5

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 2Gb RAM, видеокарта 512Mb
ПОХОЖЕ НА: NBA 2K9

Автор: Степан Рвач

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Нет ничего круче, чем вколотить чумовой данк и повисеть пару секунд на кольце.

В матче всех звезд сошлись команда Майкла Джордана и сборная европейских легионеров NBA.

NBA 2K10

ПОЧТИ ОБРАЗЦОВЫЙ БАСКЕТБОЛ

- **ЖАНР:** Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Visual Concepts
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.2ksports.com/games/nba2k10

Ситуацию на рынке баскетбольных симуляторов для PC лучше всего описывает старая русская пословица «Не было бы счастья, да несчастье помогло». Долгое время на нашей платформе безраздельно царствовал сериал NBA Live. Если когда-то и появлялись творения других компаний (например, NBA Inside Drive 2000 от High Voltage Software или NBA Basketball 2000 от Fox Sports Interactive), то они вчистую проигрывали детищу EA Canada.

КОНСОЛИ НАМ ПОМОГУТ

Постепенно разработчики-монополисты начали снижать к себе требования. Как следствие, стали падать рейтинги продаж. В мае 2008 года издательство Electronic Arts неожиданно отказалось от выпуска NBA Live на PC. Мол, лучше ничего, чем всякая ерунда. Позиция правильная и честная. Однако что делать все тем, кто в одночасье остался без виртуальных баскетбольных баталий? Раньше был плохонький, но хоть какой-то симулятор, а сейчас дырка от бублика.

Помощь пришла, откуда ее ждали меньше всего. Успешно конкурирующее с Electronic Arts на приставочном рынке издательство 2K Sports подсуетилось и портировало на компьютеры NBA 2K9. На фоне годовалой NBA Live 08 консольный гость смотрелся как только что сошедший с конвейера «Порше» рядом с потрепанным временем и российскими колдобинами «Запорожцем». Игра получила высокие оценки в прессе и разошлась на различных платформах суммарным тиражом свыше 2 миллионов экземпляров. В этом году разработчики поставили перед собой цель закрепить успех.

РЕЖИМОВ ГРОМАДЬЕ

От количества доступных одиночных режимов разбегаются глаза: тренировочные занятия, заранее смоделированные игровые

О КОМПАНИИ

1990 На компьютере Apple IIGS вышел дебютный проект молодой Visual Concepts – экшен Task Force.

1993 По заказу Electronic Arts компания создала симулятор американского футбола Madden NFL '94.

1999 В ноябре на приставке Dreamcast вышел первый эпизод сериала NBA 2K. На обложке красовался Аллен Айверсон.

2005 В январе издательство Take-Two Interactive купило Visual Concepts. Была создана новая торговая марка под названием 2K Sports.

2008 Electronic Arts отказалась выпускать NBA Live 09 на PC. Спустя две недели после релиза NBA 2K10 на Xbox 360 игру портировали на компьютеры.

В режиме My Player игрок начинает карьеру с очень низким общим рейтингом.

ситуации, поединки регулярного чемпионата или стадии плей-офф, показательные встречи между новичками драфта и «второгодниками», режим карьеры My Player, сезон The Association плюс несколько видов состязаний в разделе NBA Blacktop. О последних трех стоит рассказать поподробнее.

В My Player с помощью графического редактора ты создаешь нового баскетболиста и отправляешься в одну из студенческих команд. За каждое удачное действие на площадке начисляются призовые очки. Чем больше таких очков, тем выше общий рейтинг игрока. Задача минимум – со временем закрепиться в основе одного из клубов NBA, максимум – превратиться из новичка в настоящую звезду.

В The Association необходимо не только ловко нажимать на кнопки во время матчей, но и заниматься текущими делами клуба: формировать бюджет команды, курировать работу скаутов, следить за продлением контрактов, проводить тренировки, осуществлять ротацию состава, составлять план на игру и т.д. Эдакий тренер, генеральный директор и кукловод, дергающий марионеток-баскетболистов за ниточки, в одном лице.

В NBA Blacktop представлены конкурс на самый эффектный данк от Sprite, состязание среди исполнителей трехочковых бросков, стрибол (от 1x1 до 5x5), популярная в негритянских кварталах игра «Двадцать одно» (просьба не путать с карточной игрой «Очко»), а также обучение в Dunk school.

ВСЕ В ОНЛАЙН

В прошлом году мы сетовали на то, что из варианта для PC вырезали онлайновые состязания. В этот раз набор доступных режимов точно такой же, что и на консоли Xbox 360. После прохождения регистрации (процедура очень проста, на все про все уходит не более двух минут) ты можешь сразиться с игроками со всего света. Главная фишка – раздел NBA Today. С его помощью игрок знакомится с последними статистическими данными и обновляет составы команд. Дело в том, что разработчики регулярно вносят изменения в общий рейтинг игроков. Например, в начале сезона у двух баскетболистов по 70 очков. Со временем один прибавляет два очка, а другой остается на прежнем уровне.

Звезды 90-х годов еще дадут фору многим молодым.

ДЕМОНСТРАЦИЯ МУСКУЛОВ

В минувшем году Visual Concepts основательно поработала над графикой. Отрадно, что дополнительные полигоны ушли не только на главных действующих лиц игры – баскетболистов, но и на второстепенных персонажей. Так, значительно увеличилось количество моделей, используемых для создания массовки на трибунах. Теперь отыскать одно и то же лицо в секторе с болельщиками значительно сложнее. Девушки из группы поддержки освоили новые танцевальные па, а стоящий в углу площадки полотер наконец-то перестал при каждой атаке соперника опираться на швабру и покошачьи выгибать спину.

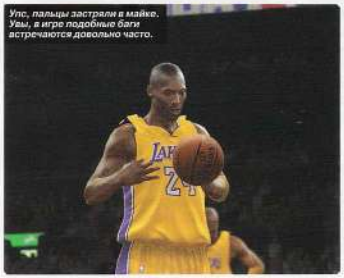
Порой кажется, что перед тобой не компьютерная игра, а телевизионная трансляция матчей NBA, настолько хороша графика! Однозначно перед нами самый красивый спортивный симулятор 2009 года. Да, фотореалистичными моделями игроков может похвастаться и Pro Evolution Soccer 2010, но только в том случае, если оператор использует крупный план. Стоит отойти к боковой линии, как лица тут же превращаются в кашу. В NBA 2K10 физиономии баскетболистов удается разглядеть даже при максимальном отдалении камеры.

Разработчики не скупятся на красочные повторы. Они, словно уверенные в победе культуристы, с легкой ухмылкой демонстрируют свои мускулы. Мол, смотрите, какой у нас классный Шакил О'Нил (Shaquille O'Neal): «старичку» уже 37 лет, но как он здорово идет в прорыв. Обратите внимание, как мы точно передали его стиль игры. Проследите за его движениями. Как он шустро передвигает ногами, а ведь на нем кроссовки 55-го размера! Или присмотритесь к «лицу с обложки» Коби Брайанту (Kobe Bryant), как он порхает по паркету! Очень красиво.

Спасибо девочкам за яркое выступление, настало время поработать мальчикам.

ЗНАК КАЧЕСТВА

Признаться, до выхода NBA 2K10 нас беспокоил один вопрос: а не захотят ли сотрудники Visual Concepts пойти по пути своих предшественников и скалтурить, ведь после ухода NBA Live они стали монополистами на PC? Опасения оказались напрасными: NBA 2K10 сделана на совесть. ■



Упс, пальцы застряли в майке. Увы, в игре подобные баги встречаются довольно часто.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Большое количество режимов игры; фотореалистичные лица баскетболистов; великолепная анимация движений; возможность сыграть за звездные команды XX века.

Не самая удобная раскладка кнопок на клавиатуре; обидный графический баг с наслоением друг на друга частей тел игроков; ограниченный набор анимационных вставок.

ВТОРОЙ ГОД ПОДРЯД VISUAL CONCEPTS НА ВЫСОТЕ. РАЗРАБОТЧИКИ СОЗДАЛИ ОТЛИЧНЫЙ БАСКЕТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР.

8.5

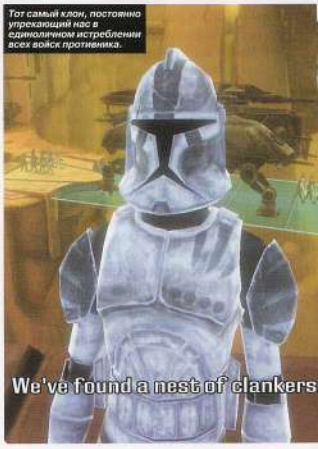
В ЭТОМ ГОДУ НАБОР ДОСТУПНЫХ РЕЖИМОВ В PC-ВЕРСИИ ТОЧНО ТАКОЙ ЖЕ, ЧТО И НА КОНСОЛИ XBOX 360.

ФАКТЫ: **10** -й по счету эпизод сериала NBA 2K | **28** композиций вошли в саундтрек игры | **300** параметров для изменения внешности баскетболиста

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: LEGO Star Wars

Автор: Кирилл Перевозчиков

Между Скайуокером и Асокой происходят диалоги, полные искрометного юмора.



Тот самый клон, постоянно упрекающий нас в единоличном истреблении всех войск противника.

STAR WARS: THE CLONE WARS – REPUBLIC HEROES

ГАЛАКТИКА В ОПАСНОСТИ

- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Krome Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–2
- **ИНТЕРНЕТ:** www.lucasarts.com/games/jointheclonewars

Джедаям часто приходится заниматься акробатикой и сбором подозрительных синих сфер.

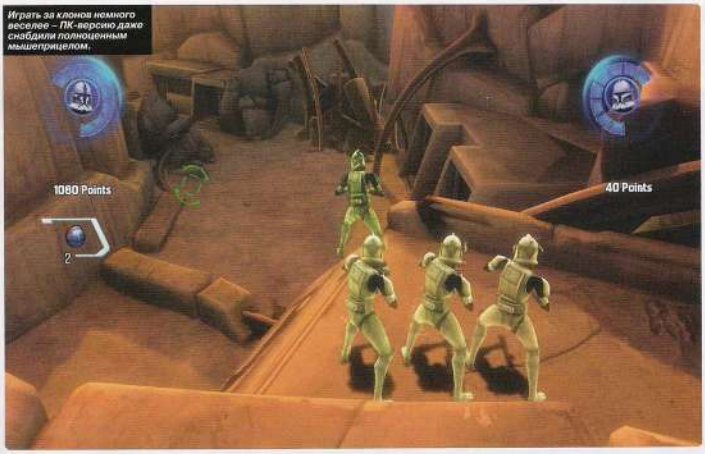
Название разработчика Krome Studios не предвещает ничего хорошего: за плечами Wii-, PSP- и PS2-версии Star Wars: The Force Unleashed, сомнительный экшен Transformers: Revenge of the Fallen плюс какие-то совсем уже портативные поделки. На ПК разработчики до этого выпускали только стыдные игры про Барби и безвестные спортивные симуляторы.

Сделать плохую игру по Star Wars: The Clone Wars на самом деле не так уж сложно. В соответствующем мультфильме (см. год назад во всех кинотеатрах великой страны) культовые персонажи выглядели крайне странно, говорили чужими голосами и очень глупо шутили – последнее игра с удовольствием умножает на десять. Каждому уважающему себя SW-фану хочется немедленно покинуть зал и поскорее запустить The Force Unleashed (см. рецензию неподалеку), потому что Анакин называет инопланетную девочку мелкой, та в ответ обзывается Skyguy, а клоны уважительно спрашивают у командира Скайуокера, почему им не оставили дроидов – ведь совсем некого теперь убивать.

МАСКИ-ШОУ

Это всего лишь первая грань абсурда. В специальном меню, подсказывает игра, на заработанные за миссии очки опыта можно покупать натурально маски. Нацепить на Скайуокера голову C3PO? Или шлем клоноштурмовика FIXER из Republic Commando? В таком контексте уже неважно, насколько глупо будет смотреться персонаж: игровой антураж смотреться глупо в данном случае обязывает. Творящееся вокруг больше всего напоминает Lego Star Wars, у которой украли душу, собранную из пластмассовых кирпичиков: изометрический вид сверху-сбоку, кривоватое управление с клавиатуры, принципиальное отсутствие «геймовера»... Ни дать ни взять глупый детский платформер пятилетней давности. Есть Скайуокер, есть ученица (и еще несколько джедаев, принципиальная разница отсутствует), есть толпы дроидов – нет только смысла в происходящем на экране: игра настолько криво выглядит, насколько и играется. В арсенале бедного молодого Дарта Вейдера (или Асоки Тано, или Мэйса Винду – игре нет до этого дела, все одинаково) присутствует удар лазерным мечом (1 шт.), удар в прыжке (1 шт.) «форс пуш» (1 шт.) и... все. Есть, конечно, отдельные нюансы: на некоторых вражеских дроидов можно запрыгивать и брать их на пару секунд под

REPUBLIC HEROES БОЛЬШЕ ВСЕГО НАПОМИНАЕТ LEGO STAR WARS, У КОТОРОЙ УКРАЛИ ДУШУ, СОБРАННУЮ ИЗ ПЛАСТМАССОВЫХ КИРПИЧИКОВ.



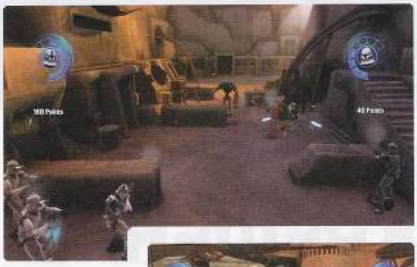
Играть за клонов немного веселее – ПК-версию даже снабдили полноценным мышеприцелом.

свой контроль (так можно разбить препятствия), иногда случаются боссы и бессвязные сюжетные ролики: «Командир, почему вы опять всех поубивали? Мы же просили оставить нам хоть немножко!»

ТЬМА, КОСМОС И ЗВЕЗДЫ

В игре около 40 уровней, но это сложно назвать плюсом: локаций, по сути, всего четыре: три планеты и одна космическая станция, и различить их невооруженным глазом очень трудно. Сами миссии по продолжительности короткие и пролетают за 5–10 минут: после уничтожения одинаковых дроидов нужно снова уничтожать одинаковых дроидов и т.д., и т.д.

В определенный момент управление передают из цепких силорук Скайуокера в нежные и ранимые кевларовые поручни клона-коммандо. В такие моменты игра превращается в сносную shareware-аркаду за 10 долларов. На экране появляется прицел (хотя за кнопкой «кинуть гранату» все же придется мучительно тянуться к клавиатуре), в отряде вместе с нами бегают еще три боевых товарища, появляются какие-никакие, но пазлы, а убивать одинаковых дроидов становится веселее. Однако мимолетную радость постоянно отбирают, возвращая нас в общество дурацкой девочки с зеленым световым мечом. Не совсем понятно, на что рассчитывала Krome Studios, выпуская Republic Heroes в таком виде через год после релиза анимационной ленты и почти одновременно с ПК-версией The Force Unleashed. В сравнении с последней игра выглядит особенно жалко. ■



В перестрелках можно пользоваться укрытиями, закидывать противников гранатами и... все.

Модная маска элитного штурмовика покупается за какие-то копейки в специальном внутриигровом магазине. Не пропустите.

О КОМПАНИИ

1999 В городе Квинсленд, Австралия, открывается студия Krome - один из крупнейших независимых разработчиков на сегодня.

2001 На свет появляется гордость Krome Studios, игра с выразительным названием Barbie Sparkling Ice Show.

2008 Выходит одна из новейших разработок студии – версия The Force Unleashed для Wii, PSP и PS2.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	5.0

Несмотря на двойную маскировку (игра на основе анимационной ленты, сделанной по фильму), это все-таки Star Wars – со всеми полагающимися. Детям может понравиться простой платформер и возможность нацелить голову C3PO на будущего Темного лорда.

Графика уровня PlayStation 2, скучный и повторяющийся игровой процесс, неудобное управление при использовании клавиатуры.

REPUBLIC HEROES – ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НИЗШЕГО КЛАССА ИГР ПО ФИЛЬМАМ: ГЛУПАЯ, НЕСМЕШНАЯ И ПЛОХО ВЫГЛЯДЯЩАЯ. ФАНАТАМ МОЖНО НЕ БЕСПОКОИТЬСЯ.

5.5

СЮЖЕТНЫЕ ВОПРОСЫ

Сюжет Republic Heroes основывается на киноленте «Войны клонов», а та, в свою очередь, на одноименном мультсериале, который транслировался на американском телеканале Cartoon Network. События игры происходят между «Атакой клонов» и «Местью ситхов». Республика все еще ведет войну с сепаратистами во главе с графом Дуку, а у Анакина неожиданно обнаруживается ученица, с которой они и помогают по возможности клонированным войскам Республики в их нелегком деле истребления сепаратистских дроидов. Очень скоро, впрочем, выясняется, что существует Ужасный Заговор, к которому как-то причастен таинственный охотник за головами. В программе поиск супероружия, бегство с космической станции и личная встреча с ученицей Дуку по фамилии Вескер. Звучит гораздо увлекательнее, чем оно есть на самом деле.

Словарный запас сепаратистских дроидов сводится, как правило, к выражению «Roger, Roger».

ФАКТЫ: 40 коротких уровней | 2 джедая | 4 клона-штурмовика

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 2Gb RAM, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: «Painkiller: Передозировка», Dreamkiller

Автор:
Денис Кублицкий

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

PAINKILLER: ВОСКРЕШЕНИЕ

ЭТО БЕЗУМИЕ!

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Painkiller: Resurrection
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** JoWooD Productions
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Homegrown Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–16
- **ИНТЕРНЕТ:** www.painkiller-resurrection.com

Вновь и вновь главный герой «Воскрешения» наемный убийца Билл Шерман восклицает вынесенные в заголовок слова. Еще бы, если ты взорвал автобус с невиновными людьми, попутно прихватив и свою жизнь, а затем оказался в чистилище, не стоит пытаться дать событиям логическое объяснение. Лучше постараться спасти собственную душу, сражаясь с порождениями зла.

Скупая история, подаваемая в виде комикса, безуспешно пытающегося походить на Max Payne, не вызывает абсолютно никакого интереса. Невелика беда: даже самый яркий сюжет не скрасит серые уровни «Воскрешения», однообразных коричнево-бурых монстров, в большинстве своем перекочевавших сюда из предыдущих частей игры, и монотонную мясорубку, которая будет преследовать Билла на протяжении шести локаций.

Уровни в игре обширны. И все на одно лицо – серые и унылые.

НА ДОРОГЕ В АД

Homegrown Games отошла от формулы «убей всех врагов в комнате – откроется дверь»: хотя монстры нередко возникают прямо из воздуха, выскакивают из заколоченных наглухо окон и появляются за спиной у игрока, прохождение уровней нелинейно. Сложно сказать, является ли это достоинством: локации довольно обширны и запутанны, а фирменная стрелка на компасе, указывающая дальнейшее направление, частенько впадает в кому. Поэтому каждая зона, будь то средневековый город, заброшенный храм или горный перевал, заставит ломать голову над тем, куда двигаться дальше. К тому же здесь полно лестниц, кривых ступеней и крутых подъемов, по которым, тем не менее, приходится карабкаться, зажав кнопку «вперед» и выстукивая дробь на пробеле. Поистине слабым духом здесь не место: главный герой по-

ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ

Оригинальная Painkiller, разработанная польской командой People Can Fly, вышла в 2004 году и произвела небольшой переполох: подобного качества от восточноевропейской студии никто не ждал. Отличный производительный движок с симпатичной картинкой, динамичный геймплей, интересное оружие, нетривиальные боссы – неудивительно, что средняя оценка игры на gamerankings.com составляет 81 процент. В том же году поляки заканчивают работу над продолжением. «Painkiller: Битва за пределами Ада» предложила игрокам новые уровни, монстров, боссов и два дополнительных режима мультиплеера – ничего необычного, но свои 76 процентов игра получила. Дальше – хуже. Над следующим дополнением, которое вышло лишь в 2007 году, работала другая компания – чешская Mindware Studios. И хотя она действительно старалась, средняя оценка «Painkiller: Передозировка» составляет всего лишь 65 процентов. Видимо, издатели решили доить Painkiller до последнего: «Воскрешение» уронила планку качества еще ниже.

стоянно задевает углы, проваливается в незаметные дыры и скользит по наклонным поверхностям. Словно решив, что и этого мало, дизайнеры уровней повсюду раскидали мелкие объекты: камни, сломанные доски, металлические обломки, которые тоже приходится перепрыгивать.

Впрочем, врагам от излишеств архитектуры приходится еще хуже: монстры цепляются за все подряд, комично зависают в воздухе или тренируются в беге на месте, в очередной раз подтверждая, что хваленый обновленный движок не более чем маркетинговая уловка, а само «Воскрешение» – попытка выжать еще немного денег у фанатов Painkiller. Картинка, по сути, мало отличается от предыдущих игр серии, за физику отвечает тот же Havok, который Homegrown Games не удалось обуздать – подвесной мост больше походит на резиновый батут, а разлетающиеся части монстров упорно игнорируют законы Ньютона. При всем этом игра обладает весьма нескромными системными требованиями, продолжительным временем загрузки уровней и умудряется вылетать на рабочий стол – спасибо авторам хотя бы за то, что быстрое сохранение доступно на всех уровнях сложности, кроме максимального – «травмы». Но истинные фанаты одолеют и его – только так можно открыть самую лучшую и иначе не доступную концовку игры.

НЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ КИЛЛЕР

В целом «Воскрешение» напоминает оригинальную игру больше, чем «Painkiller: Передозировка» – предыдущее дополнение. С нами снова визитная карточка игры – оружие, являющее собой гибрид ножа и гарпуна, а потрошение монстров проходит под старый добрый металл: такое впечатление, что немногочисленные музыкальные треки перекочевали сюда практически без изменений. То же можно сказать и об интерфейсе: отличий от оригинала не заметно, а 32 типа прицелов (плюс бесчисленное множество вариантов их раскраски) недвусмысленно указывает на то, зачем мы сюда пришли. Хотя подтяжка интерфейса игре не помешает, всевозможные индикаторы достойно выполняют свои функции, отсчитывая проценты жизни, запас патронов и ведя счет поверженным противникам. На экране статистики можно узнать количество убитых врагов, найденных тайников, собранных монеток и душ – все как и раньше. Естественно, никуда не делись и карты, дающие бонусы персонажу: правда, чтобы получить их, необходимо выполнить практически нереальные задачи. Если пройти уровень, используя одно оружие, еще представляется возможным, то отыскать все тайники или убить всех врагов (счет монстров идет на сотни!) смогут лишь самые преданные фанаты – видимо, на таких «Воскрешение» и рассчитано. Остальным лучше держаться от творения Homegrown Games подальше – сразиться с исчадиями ада можно и в оригинальной Painkiller, которую к тому же интересно проходить и во второй, и в третий раз. ■

Сообразим на троих? Сразу видно, что игру делали в Восточной Европе.

Серые уровни и серые монстры, ходящие друг у друга по головам, – в этом все «Воскрешение».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	3.5
ГРАФИКА	5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	4.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	3.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

Игра настолько бездарна, что, обойдя ее стороной, вы ничего не потеряете.

Отвратительный дизайн уровней (к тому же главный герой постоянно застревает), отсутствие новых идей, посредственные звуковые эффекты, графика и музыка.

«ВОСКРЕШЕНИЕ» НЕЛЬЗЯ НАЗВАТЬ ДОПОЛНЕНИЕМ. ЭТО ПРОСТО НАБОР ЛОКАЦИЙ, СОСТРЯПАННЫХ НА СКОРУЮ РУКУ.

4.0

Куда же без камикадзе, подрывающих себя и окружающих на бочках с порохом?

О КОМПАНИИ

2006 Заядлые игроки, фанаты настольных RPG, объединяются, чтобы создавать игры, которые нравятся им самим. Так на свет появляется австрийская компания Homegrown Games.

2007 Выходит первый проект Homegrown – хоррор-адвенчура Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu, основанная, как видно из длиннющего названия, на творчестве Говарда Лавкрафта. Средняя оценка игры – два балла из десяти.

2009 Помолившись богам и издателю, ребята из Homegrown продолжают делать игры, которые нравятся только им самим. Они серьезно надеются выпустить продолжение дебютного проекта (об Андерсоне и Ктулху).

ФАКТЫ: **1** Painkiller | **6** обширных уровней с кучей монстров | **32** типа различных прицелов

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИКИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.

MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01(61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к одиннадцати миллионам играющих и покажи Королю личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?
АЛЛОДЫ ОНЛАЙН
THE CHRONICLES OF SPELLBORN

SHOOTER

S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ

- **РАЗРАБОТЧИК:** GSC Game World
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **ИНТЕРНЕТ:** cop.stalker-game.ru

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11(71)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

С «Зовом Припяти» у GSC получилось воплотить в жизнь если не все, то большую часть задумок, запланированных и обещанных еще давным-давно. Мир «Сталкера» ожил, и это заметно. Здесь по-прежнему страшно и по-особому уютно – более нашу, более русскую игру представить себе сложно.

ЧТО ЕЩЕ?
LEFT 4 DEAD 2
BORDERLANDS

ACTION

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

- **РАЗРАБОТЧИК:** Rocksteady
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.batmanarkhamasylum.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(70)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Слишком долго ждать продолжения или хотя бы мизерного кусочка скачиваемого контента, а журнал уже и так трещит по швам. Лучшая в мире игра по комиксам? От никому не известной студии Rocksteady? Да, нам и самим с трудом верится.

ЧТО ЕЩЕ?
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
STREET FIGHTER 4

RACING

NEED FOR SPEED: SHIFT

- **РАЗРАБОТЧИК:** Slightly Mad Studios/EA Black Box
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** shift.needforspeed.com/ru

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11(71)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Поначалу Shift пугает. По-хорошему пугает реализмом. Картинка, эффекты, звук: запусти – и тебе уже не избежать участи зверушки, попавшей в капкан. Те, кто хоть раз стоял неподалеку от реальной гоночной трассы, отлично поймут, какие ощущения дарит игра. Страх, граничащий с восхищением.

ЧТО ЕЩЕ?
BURNOUT PARADISE
PURE

ROLE-PLAYING GAME

DRAGON AGE: НАЧАЛО

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.dragonageorigins.ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01(73)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Сюжет Dragon Age предсказуем, но заслуга сценаристов в том, что они смогли показать характеры и социальные отношения, не чураясь провокационных и запретных тем. Dragon Age это лучшее от BioWare со времен Baldur's Gate. Игра, от которой невозможно оторваться.

ЧТО ЕЩЕ?
FALLOUT 3
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

REAL-TIME STRATEGY

DEMIGOD: БИТВЫ БОГОВ

РАЗРАБОТЧИК: Gas Powered Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С/Snowball Studios
ИНТЕРНЕТ: www.demigodthegame.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(65)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Gas Powered Games выполнила свое обещание сделать онлайновый хит. Идея смешать ролевые элементы Diablo, стратегию Warcraft и динамику Quake (родился, побежал в бой, умер, переродился, снова побежал) оказалась на редкость жизнеспособной.

ЧТО ЕЩЕ?
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

MANAGEMENT/RTS

EMPIRE: TOTAL WAR

РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/empire

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(64)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

The Creative Assembly собрала из огромного количества составных частей очень сложнейший, прекраснейший, исправно работающий механизм. Каждая деталь точно выточена, тщательно отполирована и идеально подогнана под другую. Уникальная стратегия.

ЧТО ЕЩЕ?
ANNO 1404
XIII ВЕК: РУСИЧ

SIMULATION

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3: ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ

РАЗРАБОТЧИК: SoftLab-Nsk
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
ИНТЕРНЕТ: www.ogrost.ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01(73)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

«Покорение Америки» не стало таким откровением, как вторая часть, но только потому, что откровения и не требовалось. Нужно было сохранить и приумножить все то, за что мы полюбили «Дальнобойщиков», и разработчики эту задачу выполнили прекрасно.

ЧТО ЕЩЕ?
ВОЙНА В НЕБЕ – 1917
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

ADVENTURE

TALES OF MONKEY ISLAND

РАЗРАБОТЧИК: Telltale Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: LucasArts Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.telltalegames.com/monkeyisland

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(69)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

Игре не хватает по-настоящему запоминающихся эпизодов, таких как знаменитая «бранная дуэль» из оригинала или сцена из LeChuck's Revenge, пародирующая кульминационный момент «Звездных войн». Но вряд ли кому-то в голову придет отрицать главное: сериал вернулся, и это здорово.

ЧТО ЕЩЕ?
ТУРГОР
ШЕРЛОК ХОЛМС ПРОТИВ ДЖЕКА ПОТРОШИТЕЛЯ

НЕФОРМАТ

BRAID

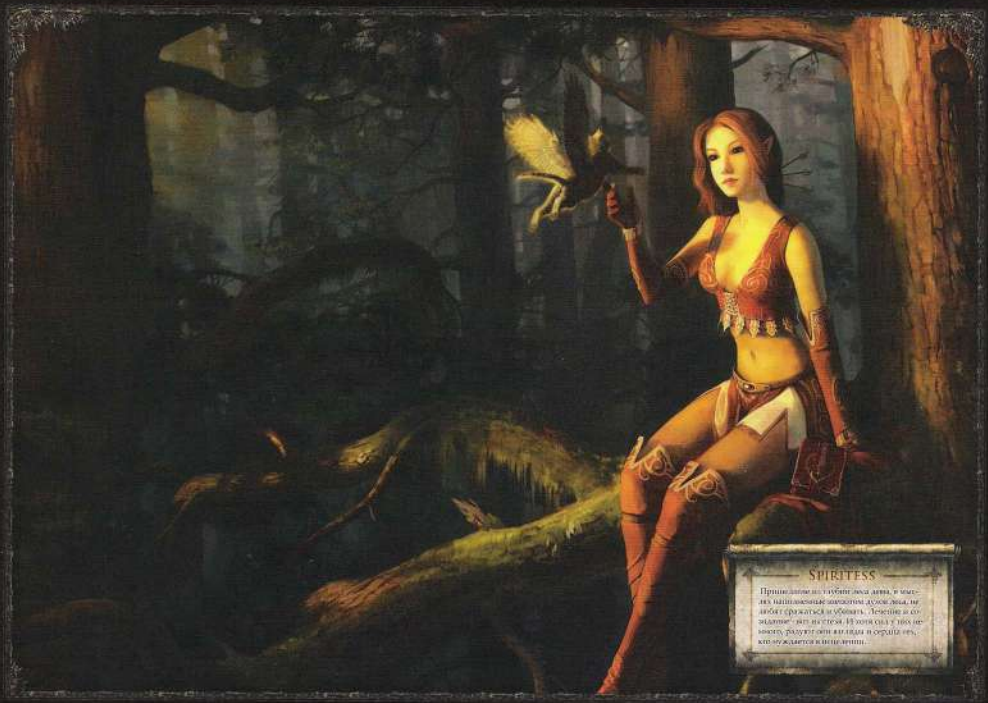
РАЗРАБОТЧИК: Number None
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Number None
ИНТЕРНЕТ: www.braid-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.9

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM
ZENO CLASH

Автор:
Максим Михеенко



DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ. НА ЗОЛОТО!

В ТОТ МОМЕНТ, КОГДА Я ПИШУ ВСТУПЛЕНИЕ К ДАННОЙ СТАТЬЕ, РАЗРАБОТЧИКИ СТУДИИ .DAT СКРУПУЛЕЗНО ГОТОВЯТ К РЕЛИЗУ ФИНАЛЬНУЮ ВЕРСИЮ ДОЛГОЖДАННОЙ DISCIPLES 3. КОГДА ТЫ БУДЕШЬ ЧИТАТЬ ЭТИ СТРОКИ, ИГРА УЖЕ ПОСТУПИТ В ПРОДАЖУ НА ВСЕЙ ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СНГ. В ТОМ ЧИСЛЕ В БОГАТОМ КОЛЛЕКЦИОННОМ ИЗДАНИИ ВОПРЕКИ ВСЕМ КРИЗИСАМ МИРА. ЧЕТЫРЕХЛЕТНЕЕ ОЖИДАНИЕ ПРОДОЛЖЕНИЯ ИЗВЕСТНОЙ ПОШАГОВОЙ СТРАТЕГИИ ПОДОШЛО К СВОЕМУ ЛОГИЧЕСКОМУ ЗАВЕРШЕНИЮ. ФАНАТЫ, ОТСЛЕЖИВАЮЩИЕ ЕЖЕМЕСЯЧНО СВЕЖИЕ НОВОСТИ ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ, В ПРЕДВКУШЕНИИ ПОТИРАЮТ РУКИ. ТЕПЕРЬ ВСЕ ПРОЧИТАННОЕ ИМ ПРЕДСТОИТ ПРОВЕРИТЬ УЖЕ НА ПРАКТИКЕ, ЛИЧНО. «DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС» ВЫХОДИТ. И В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ПРАВИЛЬНОГО ТЕБЯ ЖДЕТ РЕЦЕНЗИЯ, ГДЕ МЫ СФОРМУЛИРУЕМ СВОИ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ИГРЫ. А СЕЙЧАС РАССКАЖЕМ О ТОМ, КАК ПРОШЛИ ПОСЛЕДНИЕ ПРЕДРЕЛИЗНЫЕ ДНИ В СТУДИИ РАЗРАБОТЧИКОВ.

Когда плывешь несколько километров в неспокойном море, замечаешь, что начинают совершаться странные вещи. Боязнь, что откажут ноги и руки, наваливается вместе со странной усталостью, и страх того, что до дна ой как далеко, начинает сковывать разум. И вот, сжав зубы, напрягая последние усилия, наконец добираешься до спасительного берега и, упав на песок, приходишь в себя, глядя в бесконечно синее небо и плывущие по нему облака, одновременно переполняясь чувством: я смог! Я доплыл! Ура!

Примерно то же самое ощущаешь под конец разработки большого проекта, когда знаешь, что уже все сделано, уже близок «берег» – вот он, релиз! И тут огромная куча мелких проблем наваливается на тебя, сковывает движения и мешает идти вперед. Начинается все с мелких недоработок, которые были незначительны и оставлялись на потом. И под конец все они встают перед тобой могучим скопом, и оказывается, что то, что раньше казалось

мелким и незначительным, вообще-то является критичным для сдачи игры. Осматриваешься по сторонам, и этих «мелких» недоработок оказывается так много, что уже начинаешь теряться среди них, не понимая, откуда их вообще столько взялось и когда же они наконец закончатся.

И тут как снежный ком накатываются баги, которые иногда, оказывается, размножаются и порождают новые баги и т.д., в бешеном темпе, еще сильнее затягивая тебя в пучину неразрешенных проблем. И это в тот момент, когда за спиной уже маячит издатель с указанной в рекламных проспектах датой релиза. И уже нет времени на исправления. Время сжимается, «руки сводит». Последние силы изыскиваются там, где их не было, и даже там, где их быть не могло. Работа в выходные оказывается обычным делом и уже не смущает, а уходить с работы в 11 часов вечера – привычное дело. И все равно нужно сжать зубы и «плыть», двигаться вперед, бороться с проблемами, находить решения у ушедших на другие проекты людей. И вот уже из 2 тысяч багов остается 500, потом несколько сотен. Затем баги А-класса заканчиваются и перед тобой лишь несколько багов В-класса и несколько десятков багов группы С.

Но виден берег! Лихорадочные доделки в последний день, сборка релиза, возвращение усталых и злых, уже уехавших домой сотрудников ради мелкой недоделки – и вот наконец чудо!

Диск нарезан. Радостный продюсер прячет в свой левый карман, поближе к сердцу, вожделенный диск! Расслабление! Можно встать на ноги, дно уже близко, можно перестать плыть и выйти на пляж.

Теперь остается только лечь на теплый песок и наблюдать за облаками, плывущими в бесконечной голубой дали, с щемящим чувством в груди. И лишь одна мысль не дает нам покоя: «Что скажет отдел ОТК издателя?»

Игра получилась недурной, и некоторая гордость от того, что ты причастен к хорошему, правильному проекту, переполняет тебя! В конце концов, все делается для тех, кто, посмотрев на дело рук твоих, скажет: «Да-а-а, вот это круто!»

Спасибо огромное всей команде .dat и лично Алексею Ильину и Михаилу Каменецкому за помощь в подготовке материала.

Эльфов ни с кем не спутаешь. Витиеватые узоры, магические знаки, легко читаемая связь с лесом. Пожалуй, здесь что-то можно найти из дизайна лучших японских RPG.

Вечная эльфийская осень. Художникам студии удалось передать через текстуры и освещение возвышенную душу и одновременно глубокую печаль эльфийского народа.

.DAT ПРЕДОСТАВИЛА НАШЕМУ ЖУРНАЛУ ЭКСКЛЮЗИВНУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ТРЕХ КЛЮЧЕВЫХ РАСАХ ИГРЫ. В ЭТОМ ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОМ ВЫПУСКЕ ДНЕВНИКОВ РАЗРАБОТЧИКОВ МЫ ПОГОВОРИМ ОБ ЭЛЬФАХ.

Из-за дарованной природой возможности жить десятки столетий эльфы привыкли не тратить энергию понапрасну. Они по праву считались мудрейшей расой Невендаара. Расчетливый глаз, светлый ум, ясный слух позволяют им не терять контроль над ситуацией ни на минуту. Обитатели лесов помогают эльфам, принимая различные формы: от оживших деревьев до величественных единорогов. Эльфы – возвышенный, мудрый, но в то же время дикий народ. После того как Вотан поверг их бога Галеана, они были обречены на тяжкие испытания. Но эльфы не теряли надежды, они не прекращали искать способы воскресить своего покровителя. Их желание исполнилось, но не так, как ожидалось. Воскрешенный своей супругой Мортис, Галлеан не смог принять ту, кем она стала, – бесплотную повелительницу орд нежити. Былая любовь обратилась ненавистью, а ненависть – печалью. Пережив трагедию, он, казалось, разделился на две части: на доброго бога природы, которым он всегда был, и буйного, яростного зверя. Подобно своему противоречивому богу, общество эльфов разделено на благородных и диких. Первые мудры, спокойны и миролюбивы. Вторые же необузданны и следуют собственным инстинктам. Все их нынешнее существование – это тщетная попытка объединить противоположности. В настоящее время эльфами правит королева Иллюмиэль, опираясь на совет архонтов. После возрождения Галлеана эльфийский альянс вернул ранее утраченные территории, пролив много своей и чужой крови. Однако эта война, объединив земли эльфов, еще сильнее разделила их общество. Над настроением эльфов властвует осень, одновременно яркая и печальная. Но в глубине души они мечтают однажды увидеть новую весну своего народа, такую далекую и желанную.

ГЕРБ ЭЛЬФОВ

Цвета эльфов: белый, алый, золотой и черный. Белый символизирует благородство, откровенность, а также чистоту, невинность и правдивость. Это цвет коры священного древа эльфов. Алый – храбрость, мужество, любовь, а также кровь, пролитую в борьбе. Это цвет листвы священного древа. Золото – символ осени, царящей в душе эльфийского народа, а также справедливости и великодушия. Черный – символ осторожности, мудрости, постоянства в испытаниях, а также печали и траура по Галеану и Солонизль – создателям эльфийской расы. Щитодержатели эльфов – белые единороги с красными рогами, но единороги необычные: у них лошадиная голова и львиное тело. Единорог – символ чистоты и непорочности. Каждой расе соответствует свой тип головного убора, и эльфам, как непревзойденным разведчикам, досталась маска. Маска эта очень архаичная, раскрашена традиционными эльфийскими цветами: белым и красным. Рисунок на ней напоминает боевую раскраску на лице одного из эльфийских юнитов. Красноватый цвет также указывает на связь эльфов с демонами... Почему символом этой расы было выбрано именно дерево, думается, можно даже не объяснять, а вот почему клен с двумя стволами, мы сейчас расскажем. Возможно, издревле у эльфов был другой герб, но после известных событий, когда некогда единый народ разделился на высших эльфов и диких, изображение на гербе поменялось. Теперь там священное древо – клен с белой корой и красными осенними листьями, ведь в душе эльфов властвует осень. Два переплетенных ствола, растущих из одного корня, символизируют разделение изначально единой расы на два народа.

СЮЖЕТНАЯ ЗАВЯЗКА

Спокойствие и умиротворение давно уже поселились в землях эльфов. Люди не решаются заходить в священные леса, и даже инквизиторы опасаются вступать под их величественную сень. Горные кланы, познавшие на себе силу эльфийского оружия, укрылись в глубоких недрах и презрели внешний мир. Бездушные орды нежити, что разоряют владения империи людей, не тревожат покой детей Галеана. И даже слуги Бетрезена, что сеют скверну повсюду на своем пути, словно забыли о существовании эльфов. Прекрасна и блаженна эпоха мира. Но всему приходит конец. Знамения не лгут, магические знаки не обманывают, а древние пророчества не прощают забвения. Сам Старейший обратился к эльфам впервые за многие века. Велик хранитель лесов, многим обязаны ему эльфы, и нет среди них равных ему в мудрости. Забота и исцеление – вот предназначение Старейшего, и сердца содрогаются при мысли о том, что заставило его просить помощи воинов альянса.

Отряд храбрейшего Эриона, лучшего среди стражей троп, был отправлен на зов хранителя лесов. Грядут тяжелые времена, мрачная тень нависла над Невендааром...

НА ГЕРБЕ КЛЕН С БЕЛОЙ КОРОЙ И КРАСНЫМИ ЛИСТЬЯМИ, ВЕДЬ В ДУШЕ ЭЛЬФОВ ВЛАСТВУЕТ ОСЕНЬ.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ:

- **Эрион** – командир небольшого патрульного отряда эльфийского альянса. По меркам своего народа он еще молод, но уже успел прославиться мудростью и хладнокровием. Его отряд не раз отличался в пограничных стычках.
- **Лемуан** – опытный, но, по мнению многих, не самый мудрый военный вождь эльфийского альянса. Отличившийся во время восстания эльфов Лемуан полон недоверия и ненависти ко всем жителям империи. Он резок и не терпит неповиновения.
- **Хранитель леса** – старейший, таинственный хранитель леса. Никто не знает, сколько ему лет и есть ли предел его знаниям. Он, словно призрак, появляется то здесь, то там, когда возникает нужда в его вмешательстве в дела Невендаара.

Автор:
Максим Михеенко

Концепты новых локаций U-WARS, которые в этот самый момент полируются и дорабатываются в недрах студии.

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ U-WARS

ЗАПЛЫВ СЕДЬМОЙ. ПРЕДНОВОГОДНИЙ

МЫ ВНОВЬ РАДЫ ПРИВЕТСТВОВАТЬ ТЕБЯ В ДНЕВНИКАХ РАЗРАБОТЧИКОВ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПРОЕКТА U-WARS – САМОГО, ПОЖАЛУЙ, ПОДВОДНОГО ШУТЕРА В МИРЕ.

Осень – довольно активное время для разработчиков: выставки, конференции, выход игровых блокбастеров, которые обязательно нужно посмотреть и оценить. В конце октября «Биарт» в полном составе присутствовал на конференции ACGI. Время, проведенное вдали от родной студии, оказалось очень полезным. Выступления коллег из Epic Games, Crytek, Sony можно рассматривать как речи комдива для поднятия солдатского боевого духа – было сказано много уже известного, еще больше нового, и захотелось работать над проектом с удвоенной энергией. Мы вернулись на рабочие места и начали претворять планы в жизнь. В то же время наш менеджерский отдел переключился на подготовку следующего ACGI и планирование разработок года грядущего.

В который раз нужно рассказать о работе над игровыми FX (визуальными эффектами) – процесс идет, и именно сейчас есть все основания утверждать, что рельсы подготовлены и поезд отправлен: работа над редактором завершена. Теперь мы экспериментируем, пытаясь выжать из нашей системы максимум, скоро выйдем на промышленные масштабы.

Перейдем к разделу «Новинки функционала». Самые существенные – снайперская винтовка и подводная крутящаяся мина-сканер. Винтовку ждали долго – на уровнях скопилось достаточно мест, в которых мы собирались ее использовать. То же самое касается мины – это одна из важных составляющих подводного геймплея. Словом, количество заглушек на уровнях с надписями «Здесь будет новый функционал» у нас стремительно сокращается!

Кстати сказать, все заявленные карты в том или ином виде уже готовы – что-то сделано на уровне основной логики, в каких-то местах присутствует настроенный геймплей. Основные задачи сейчас – ликвидация заглушек и формирование геймплея, приближенного к финальному. Наконец, появилось время на сведение и оптимизацию игровых актов – мы приводим уровни и графику к единому стандарту для каждого эпизода, что дает существенный прирост производительности и более качественную картинку. Начали с дамбы – нужно снять все риски с открытыми пространствами, затем займемся помещениями.

К сожалению, остальная информация по проекту до сих пор тайна, покрытая мраком. Поэтому читай наши следующие дневники через месяц, в которых мы вновь расскажем о том, как продвигается работа над игрой. Также не забывай, что какие-то секреты и сюрпризы мы заботливо отложили для игроков до релиза. «Биарт» продолжает форсировать дальнейший прогресс разработки U-WARS. До новых встреч на страницах журнала!

В работе над дневниками принимали участие Дмитрий Люст (продюсер) и Славик Кокорев (ведущий гейм-дизайнер).

Новые стволы в игре.

Silent Pistol *– бесшумная ликвидация противника на короткой дистанции. Высокая скорострельность и точность делают это оружие практически идеальным для мгновенного уничтожения врагов с помощью хедшотов.*

Submachine Gun *– автоматическая мелкокалиберная винтовка. Низкая точность компенсируется высокой скорострельностью.*

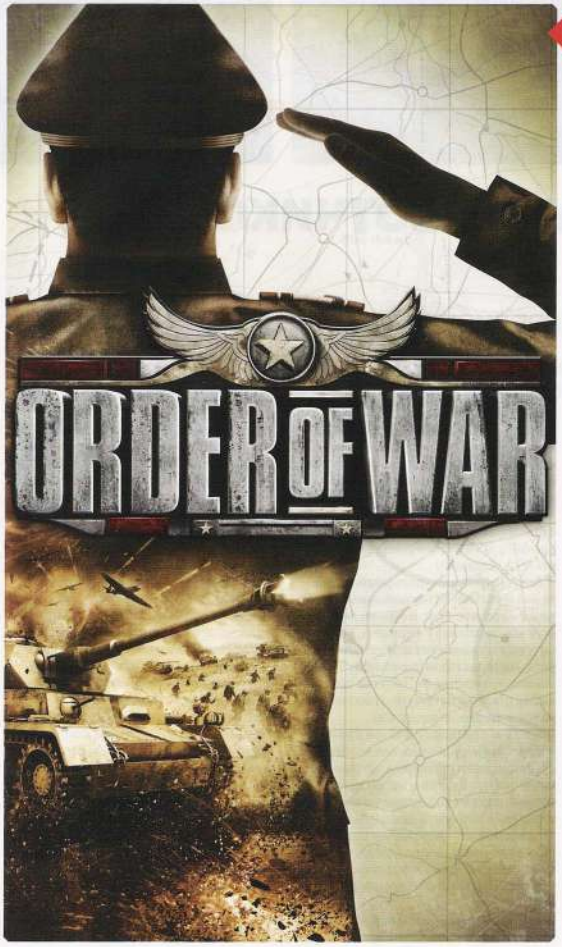
Stun Handgun *– разработано специально для ведения боя на короткой дистанции. Для стрельбы используются патроны, содержащие капсулу с электрическим зарядом. Наносит повреждения электрическим током.*

Авторы:
Дмитрий Пинчук, Александр Шиляев, Максим Михеенко

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ WARGAMING.NET

ORDER OF WAR: ОСВОБОЖДЕНИЕ. ГЛАВА ТРЕТЬЯ. ИНТЕРФЕЙС

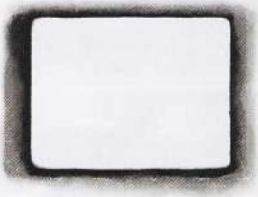
ПЕРВАЯ СТРАТЕГИЯ ДЛЯ ПК, ИЗДАННАЯ ЯПОНСКОЙ КОРПОРАЦИЕЙ SQUARE ENIX, ВЫШЛА В КОНЦЕ СЕНТЯБРЯ. ВЕДУЩИЙ ЯПОНСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ ВСТУПИЛ В НЕИЗВЕДАННУЮ ДЛЯ СЕБЯ ОБЛАСТЬ ВТОРОЙ МИРОВОЙ. О ТОМ, КАК ВЕЛАСЬ РАЗРАБОТКА ORDER OF WAR, ПО ГОРЯЧИМ СЛЕДАМ ТЕБЕ РАССКАЖУТ КЛЮЧЕВЫЕ СОТРУДНИКИ РАЗЛИЧНЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ КОМПАНИИ WARGAMING.NET.



В данной главе мы подробно расскажем о такой удивительной и крайне малоизвестной вещи, как интерфейс. Как показывает практика, идеальный интерфейс никто не замечает. Но под его внешней легкостью и простотой подчас лежит огромный пласт работы. На протяжении всей разработки мы совершенствовали интерфейс Order of War. Изменения вносились вплоть до момента релиза. Столь скрупулезное отношение к созданию этого важного элемента легко объяснить: мы прекрасно понимали, что плохой интерфейс может угробить даже самую качественную игру.

В случае с Order of War нам, конечно, было проще. Ведь мы имели опыт создания «Операции "Багратион"» – игры, отлично зарекомендовавший себя, в том числе в плане интерфейса. Но в то же время Order of War должна была получиться еще лучше. В теории процесс создания выглядит довольно простым: гейм-дизайнеры придумывают функционал и отправляют его тестировщикам, а после утверждения функционал идет на доработку художникам. Во время всех этих стадий рабочий вариант интерфейса тщательно обсуждается и дорабатывается.

На деле же все куда сложнее. Создание интерфейса игры представляет собой очень кропотливый процесс. На разработку одной панели меню нам пришлось потратить несколько месяцев. Для начала создавались схематические эскизы каждой страницы меню и компоновочные варианты для каждой из них. Каждый вариант страницы тщательно анализировался, и только после этого выбирался наиболее оптимальный. Затем в дело вступали художники, которые также разрабатывали несколько вариантов ди-



Разработчики предоставили нам уникальные кадры из рабочих папок проекта. Здесь ты видишь шаблон страницы интерфейса меню. Очень сырой шаблон – работа только начата.

На шаблон накладываются серый фон, на котором впоследствии будут размещены все функциональные элементы и дизайн.

А вот так в итоге выглядит наш интерфейс меню апгрейдов!

зайна для выбранного эскиза страницы. Арт-отделу необходимо было выбрать наиболее подходящие по стилистике изображения и дизайну. Примеров таких шаблонов создано множество, и только наиболее оптимальные из них потом тестировались на отобранных схематических страницах. Затем мы вставляли полученный вариант в игру и начинали тестирование.

Основную задачу в создании внеигрового интерфейса Order of War мы видели в достижении атмосферы кинематографичности, которой пронизана вся игра. И самым главным в этой задаче было создание визуально привлекательного баланса между той эпохой (игра все-таки про Вторую мировую) и нашим временем высоких цифровых технологий (делалась Order of War все-таки в 2009 году). В интерфейсе игры присутствую царапины, вмятины и другие визуальные следы изношенности. Они придают картинке особый дух Второй мировой войны. В сочетании с официальными шрифтами Adobe и последними примочками в сфере гейм-дизайна мы смогли получить интерфейс, который выглядит красочно и памятно. Кстати, при разработке интерфейса для Order of War привлекались даже специалисты по usability, для того чтобы сделать игру максимально приятной в управлении для игроков.

Для Order of War одно время мы хотели создать новый пульт управления войсками. Новый пульт оказался куда более массивным и соответственно более сложным в управлении. Более того, пульт был реализован и введен в игру. И только перед самым релизом мы приняли решение вернуться к старому, проверенному варианту упрощенного управления войсками. И теперь не жалеем об этом: для управления сотнями юнитов, как в Order of War, упрощенный вариант подходит как нельзя кстати.

Процесс совершенствования интерфейса не закончился с релизом игры. В дополнениях к игре и ее мультиплееру мы до сих пор разрабатываем и вносим правки и к интерфейсу. Например, в мультиплеер с последним патчем добавится меню с рейтингом игроков. Что ж, нет предела совершенству! Поэтому мы до сих пор работаем над интерфейсом, чтобы к моменту релиза продолжения Order of War нареканий уж точно ни у кого не было.

Шаблон меню с первоначальным дизайном и логотипом.

Примеры немецкого герба, из которого впоследствии выбрали один.

Такие кадры редко печатают в игровых журналах – так выглядит эволюция интерфейса меню во время разработки Order of War. От сырого схематического отображения до финала в релизе.

Авторы:
Максим Михеенко, Лена Носова

МИР ТАНКОВ

ГЛАВА ТРЕТЬЯ. ФИЗИЧЕСКАЯ

НА СОСЕДНЕМ ЭТАЖЕ WARGAMING.NET МЕЖ ТЕМ РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ СОВЕРШЕННО ИНОГО КАЛИБРА ПРОЕКТ. ПРОЕКТ-ЭКСПЕРИМЕНТ, ПРОЕКТ-НАДЕЖДА – ПРОЕКТ ПОД ГОВОРЯЩИМ НАЗВАНИЕМ «МИР ТАНКОВ» (WORLD OF TANKS). ЭТО ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ОНЛАЙНОВЫЙ ЭКШЕН С МАСШТАБНЫМИ ТАНКОВЫМИ СРАЖЕНИЯМИ. ПРИЧЕМ СРАЖАТЬСЯ В НЕМ НУЖНО БУДЕТ «ПО-НАСТОЯЩЕМУ» – С ЖИВЫМИ ПРОТИВНИКАМИ, БОК О БОК С ДРУЗЬЯМИ И В СВОЕМ СОБСТВЕННОМ ТАНКЕ. ТАНКОВ В ИГРЕ БУДЕТ МНОГО, СОВЕРШЕННО РАЗНЫХ, КАЖДЫЙ МОЖНО БУДЕТ МОДЕРНИЗИРОВАТЬ, РАЗУКРАШИВАТЬ И ПОЛИРОВАТЬ НА СВОЙ ВКУС. ПРЕДСТАВЛЕНЫ МАШИНЫ ПЕРИОДА ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ. ПРИЧЕМ НЕ ТОЛЬКО СЕРИЙНЫЕ, НО И ТЕ, ЧТО СУЩЕСТВОВАЛИ ТОЛЬКО В ПРОТОТИПАХ И ЧЕРТЕЖАХ.

РАССКАЗЫВАТЬ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ ИЗ «МИРА ТАНКОВ» ТЕБЕ БУДЕТ ТОВАРИЩ ГОРЛОВИН-БАЧКОВ, УВАЖАЕМЫЙ ЭКСПЕРТ С МИРОВЫМ ИМЕНЕМ И ГЛАВНЫЙ КОНСУЛЬТАНТ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГРЫ. НАЧИНАЯ С ЭТОГО ВЫПУСКА ДНЕВНИКОВ, ТЫ УЗНАЕШЬ ВСЕ САМОЕ НЕОБХОДИМОЕ, ЧТОБЫ К ВЫХОДУ ПРОЕКТА ВО ВСЕОРУЖИИ ВСТУПИТЬ В БОЙ!

ПОСОБИЕ ПО ТАНКОСТРОЕНИЮ ГОРЛОВИНА-БАЧКОВА

Данное учебное пособие содержит базовые сведения по танкостроению и применению танков на поле боя. Пособие предназначено для широкого круга лиц. Тщательное изучение нижеизложенных материалов позволит будущему танкисту получить представление о машинах различных классов, научит в полной мере использовать боевой потенциал танка, а также бережно относиться как к государственному, так и к личному боевому имуществу. Автор пособия уделил внимание широкому спектру вопросов, имеющих косвенное отношение к основной теме пособия, но тем не менее значимых в данном контексте.

ГЛАВА 3. ФИЗИКА «МИРА ТАНКОВ». СКОРОСТЬ И ПРОХОДИМОСТЬ

Танк похож на огромную устрашающую бронированную черепаху. Казалось бы, и скорость у него должна быть невысока при таких габаритах и массе. В реальности же некоторые модели способны развивать скорость до 80 км/ч! В среднем по модельному ряду танк может выдать 50–60 км/ч. Это, разумеется, в идеальных условиях, например на немецком автобане. Или просто на дороге с твердым покрытием. Но бои, как правило, разворачиваются на пересеченной местности, ландшафт и «покрытие» которой не могут не влиять на реальную проходимость и скорость боевой машины. И в «Мире танков» дела обстоят точно так же, как в реальности. Например, на шоссе или просто грунтовой дороге можно смело устраивать скоростной танкопробег «Прохоровка – Арденны». Только здесь мехвод может добиться от своей машины стопроцентной скорости. Разумеется, в условиях, например, карельского ландшафта таких мест вы найдете не так уж много, и следовать им в условиях яростной схватки стальных монстров долго не получится. На городской карте практически все дороги довольно приличные, но там свои ограничения – многочисленные повороты улиц, на которых гасится скорость.

Если боевая машина вырулила на свежеспаханное колхозниками поле, то пашня может существенно погасить скорость бронетехники. Это зависит от конкретной модели, а также от модификации, а именно от шасси (оно же ходовая часть). Примеры влияния этого элемента конструкции на проходимость и скорость мы разберем чуть ниже. В болото или зыбучие пески лучше не заезжать вовсе – скорость может упасть настолько, что ваше грозное оружие до конца боя превратится в стационарную огневую установку. Но не всегда. И именно тут мы возвращаемся к теме влияния модификаций на проходимость и скорость.

Вот, допустим, выехали вы на таком замечательном представителе немецкой школы танкостроения, как PZ IV. Решили, будучи нормальным героем, пойти в обход. Значит, идете так пригорочком, пригорочком, потом опушкой, опушкой, пересекли реченьку, а тут вам болотце навстречу. В него и въехали. Въехали и встали. А все почему? А потому что шасси у вашего PZ IV с узкими гусеницами. Давление на единицу площади выше, проходимость соответственно ниже. Тонет машинка в трясине. Не стоило заезжать. А что было бы, если бы вы были не только нормальным, но еще и предусмотрительным героем да поставили шасси с широкими гусеницами? Ну,

МС-1 – это первая боевая машинка (учитывая ее габариты, машиной ее назвать не поворачивается язык), которая достается игроку, выбравшему советскую линейку танков. Высота этого танка примерно равна высоте человека среднего роста. Несмотря на безобидный внешний вид, этот танк при должной прокачке может достаточно успешно выступать на поле боя. В первую очередь мы рекомендуем вам поменять сигнальные флажки на нормальную радиостанцию.

побуксовали бы маленько, но из болота бы выехали да и дальше поехали в обход навстречу подвигу. Или возьмем классику – Т-34. Досталась вам машинка с четырехступенчатой коробкой передач – это одна скорость и проходимость. А вот подзаработали вы на пятиступенчатую – и все стало получше. Пятиступенчатая больше вытянет из мотора, и ваш Т-34 станет более шустрым и могучим.

Ну а если в горочку, спросишь ты? В горочку, понятное дело, ехать тяжелее, и, следовательно, скорость тут особо не разовьешь. А что если на твоем пути камушек достаточных размеров? Камушек придется объехать. А березку? Березку можно смело валить и следовать далее своим курсом. Ну уж здания точно придется объезжать, сквозь них никак. Правда, есть один радикальный метод... Но о нем мы поговорим в другой главе нашего пособия.

В «Мире танков» мы стараемся везде, где это не в ущерб батальному веселью, придерживаться реальных параметров. Но скорость – это особый случай. Сделать ее полностью соответствующей действительности – значит лишить бойца большей доли боевых радостей. Поэтому при сохранении соотношения скоростей различных моделей мы проводим интенсивные испытания на закрытых полигонах «Мира танков», чтобы определить оптимальную скорость передвижения боевой техники. Что у нас получится, ты сможешь оценить весной, когда начнутся народные танковые гуляния, они же открытый бета-тест. Спасибо за внимание! До скорых встреч на полях сражений! ■

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ У ЛИНИИ ФРОНТА...

Альфа-боец Кузовков с полминуты шебуршал за занавеской, откуда вынырнул с большой бутылкой чего-то ядреного и пакетом соленых огурцов. На деревянной доске лежали ломтики аппетитного сала. Миловидная зеленоглазая барышня с интересной формы ушами и в оригинальном, не по зимней погоде костюмчике аккуратно резала черный хлеб. Молодой темноволосый человек с мрачным взором настороженно поглядывал в сторону занавески и Кузовкова. Последний из зеленокожих Кхтыр Ырг всем своим существом тянулся к салу, но продолжал держать себя в рамках приличий.

– Да что вы как не родные, Новый год же, Рождество, праздник как-никак, мир, труд, май. Вы Новый год празднуете у себя там? Так и не понял, откуда вы, да не важно, были бы люди хорошие. Как же вас к нам занесло? И как звать?

Молодой темноволосый человек на правах интеллектуала взял слово:

– Меня зовут Катарсис, я темный маг высочайшей квалификации. Это Элегия – лучница светлых эльфов. А это Кхтыр Ырг – могучий предводитель орков. Как мы к вам попали, сами толком не понимаем.

– Мы жили на заброшенной карте, – раздался мелодичный голос Элегии. – Сначала все бурно развивалось, все выглядело таким многообещающим, нас постоянно делали и переделывали, наряды и прически мы меняли каждый день, все бурлило, постоянно менялось, а год назад все внезапно застыло. Лишь однажды нас пригласили на съемки кинофильма, где мы сражались друг с другом, а потом по достопочтенному Кхтыр Ыргу проехало железное чудовище.

– Хух, до сих пор в сырую погоду кости ноют, – проворчал орочий предводитель и, решив, что в достаточной мере отдал дань приличиям, потянулся за ломтем хлеба и салом.

– Потом про нас опять забыли, – продолжил Катарсис. – Все пришло в еще больший упадок, было голодно и холодно, выживали как могли. Вчера мы сидели как обычно у костра под скалой и пытались хоть как-то согреться. И тут услышали приближающийся рокот, очень похожий на рокот железного чудовища, которое проехало по уважаемому Кхтыр Ыргу.

– Сначала мы очень испугались и стали думать, куда бы спрятаться. Но потом я воскликнул: «Други! Чем так прозябать, лучше нам погибнуть всем вместе быстрой честной смертью!» Мы взялись за руки и вышли навстречу чудовищу. Но монстр почему-то пощадил нас. Тогда я вознес горячую молитву древним богам, исполнился магической силы и трижды воскликнул: «Hummel! Hummel! Hummel!» Монстр покорился моей воле, заурчал и двинулся в путь. Ткань реальности разорвалась, и мы оказались тут. Где и блуждали во тьме, пока достойный сын человеческий альфа-боец Кузовков не вывел нас к свету в этом уютном земляном жилище, – на этом месте своей речи Катарсис с достоинством слега поклонился.

– И к теплу! А также к огурчикам, салцу и самогончику. Ну что, выпьем за праздник-то и за знакомство?

Кхтыр Ырг с готовностью протянул уже пустую рюмку. Кузовков только наклонил бутылку, как дверь землянки распахнулась и на пороге вырос офицер:

– Это еще что за бардак, а меня не звали?! – офицер попыхивал цигаркой, хитро щурил глаз и лукаво шевелил усами.

Продолжение следует...

P.S. Глубокий смысл данной врезки тебе раскроется в новогодием ролике, который на момент сдачи журнала в печать художники Wargaming.net еще полировали и никому не показывали. Интересен временной парадокс – в тот момент, когда ты откроешь этот материал, ролик уже будет ждать тебя на официальном сайте WorldofTanks.ru, а сейчас, когда я пишу его, могу только догадываться, что получится у белорусов в итоге.

А теперь внимание! Контрольный вопрос и домашнее задание, выполнение которого может открыть вам дорогу в закрытый бета-тест.

Все без исключения источники рекомендуют при встрече с препятствием в виде камня или бревна преодолевать его с наездом на него только одной гусеницей и ни коем случае не рекомендуют наезжать на препятствие двумя гусеницами одновременно. Почему?

Первые 50 человек, прислашие правильный ответ, получат ключи в закрытое бета-тестирование «Мира танков». Первые пятеро получат фирменные майки «Мира танков». А самый первый правильно ответивший получит специальный приз – фирменную флешку «Мира танков». Ждем ваших ответов на community@worldoftanks.ru с пометкой «РС ИГРЫ. Глава третья».

▲ *Столь модной футболкой Wargaming.net открывает следующий сезон!*

▲ *На переднем плане артСАУ Hummel. Возможно, та самая, на которой фантази-персонажи из свежего новогоднего ролика и прибыли в «Мир танков».*

♥ *Пылкий Т-34-85 жаждет мести. Но, видимо, уже не в этой жизни.*

ДАЙДЖЕСТ

Автор:
Владимир Карпов

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: ОКТЯБРЬ – НОЯБРЬ 2009 ГОДА

EDITORIAL

Дорогой читатель! От лица рубрики и от собственного лица хочу поздравить тебя с наступающим Новым годом! Желаю тебе <впиши маркером сам>, ну и, конечно, побольше новых крутых игр на PC и их качественных русскоязычных локализаций.
В качестве новогоднего подарка Александр Суслов и Владимир Торцов из Snowball Studios поведают читателям «РС ИГР» о локализации проекта поистине галактических масштабов – «Золотого издания» игры Mass Effect. В преддверии выхода второй части легендарной космической саги (смотри всю самую свежую информацию в огромном репортаже по «ИгроМиру» в этом номере!) самое время вспомнить о том, как все начиналось.
И да, ведь правда, Джон Шепард внешне напоминает Сашу Каныгина?

Влад Карпов,
редактор рубрики

MINI NINJAS

Безумный колдун/Силой множит бесчинства/Герой юный зол
В лаконичных строчках хокку легко раскрывается суть Mini Ninjas, игры незатейливой в лучшем смысле слова, яркой и обаятельной. В мультяшном мире Mini Ninjas нет кровавых харакири, сегунов и прочей куросавы, а виртуальные убийства сводятся к тому, что поверженный противник исчезает в облаке дыма, даря свободу симпатичной зверушке, – прямо как в Sonic. И вот что забавно: чем более грозно выглядит враг, тем скорее он в страхе сбежит с поля боя; что ни гигант, то на тоненьких ножках. Ну или по крайней мере с тонкой кишкой. Вроде одного из боссов, страдающего излишним газообразованием: недолгая битва с ним забудется не скоро. Как только раскидывать по кустам гротескных злодейчиков и бродить по лесам в поисках алтарей надоедает, игра подкидывает какое-нибудь новое испытание. С легкостью прорубаешь дорогу сквозь любые орды? Рискни сразиться с самураем-невидимкой повышенной ловкости. Без труда выудил гигантскую рыбину из пруда? Тогда попробуй удрать от снежной лавины в гигантской деревянной миске для риса!
Mini Ninjas трудно отнести к играм, которые непременно хочется пройти от начала до конца за один присест, но это и ни к чему: вполне достаточно запускать ее изредка и ненадолго – хотя бы для того, чтобы отдохнуть от суровых побоищ Batman: Arkham Asylum.

На несколько наших вопросов ответил Дмитрий Собоцинский, менеджер по локализации игры.

? Дмитрий, расскажите нам об актерах, занятых в озвучении Mini Ninjas.

ДС: В озвучении задействовано два актера. Это Валерий Сторожик (закадровый голос и старый

ЦЕНА 329 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Mini Ninjas
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** IO Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/minininjas

учитель) и Александр Чутко, сыгравший всех тэнгу, людей-воронов, поскольку, по задумке авторов, все тэнгу для людей на одно лицо и на один голос. Очень характерный картаво-скрипуче-шепелявый голос, с которым, как нам кажется, Александр справился замечательно.

? С какими трудностями перевода вы столкнулись в процессе? Случалось ли так, что какие-то шутки, игра слов не могли быть переведены с английского без потери смысла? И наоборот, в каких ситуациях богатство русской речи позволило украсить, улучшить оригинальный текст? Нам, например, очень нравится прекрасная во всех смыслах фраза «акробатические приемы Куноити с нагинатой».

ДС: В общем-то единственный случай непереводимой игры слов – это имя главного героя Хиро, созвучное английскому Hero – герой. Однако мы решили не идти на такое злодейство, как адаптация японских имен: всех персонажей в русской версии игры зовут так же, как и в английской.

? В игре присутствуют термины, значение которых может быть непонятно игроку, незнакомому с японским бытом. Приходилось ли вам использовать в работе источники, посвященные японской культуре, фольклору?

ДС: Пришлось поломать голову, что это за разбросанные по уровням статуэтки в слюнявчиках, называемые в английском тексте то Jizo, то Jizu. Оказалось, это Дзидзо, бог – покровитель детей и путников. Также не сразу нашелся адекватный перевод для оружия caltrops – шипы, кальтропы, чеснок по разным причинам в игре не прижились. В итоге решили перевести с английского на японский – «тэцубиси». В одном ряду с сюрикенами тэцубиси смотрятся как нельзя более уместно, а по описанию и внешнему виду предмета несложно понять, как именно им пользоваться. Прочие же японизмы, встречающиеся в игре: магия Кудзи и словечки типа «коннитива» и «аригато» – служат созданию атмосферы японской сказки и для понимания сюжета не важны.

? И может, все же «суси», а не «суши»?

ДС: Можно и так, и так – и это зафиксировано в орфографическом словаре. С недавних пор написание «суши» официально признано правильным и может считаться исключением наряду, скажем, со словом «рикша». Поскольку локализаторы данной игры сами частенько балуются изысками японской кухни, они с прискорбием признаются в том, что за многие годы им постепенно примелькалось и перестало раздражать написание «суши».

? В игре сравнительно небольшое количество переводного материала, однако разница в сроках выхода игры в США и в России – более двух недель. По каким объективным причинам официальная русская версия не смогла выйти одновременно с мировым релизом?

ДС: Русский перевод был готов еще в середине лета. Увы, сложности возникли со стороны разработчика. ■

НАД ПРОПАСТЬЮ ВО ТЬМЕ. ЧАСТЬ 2

Приключения Тихо Браге и Джона Гэбриэла продолжаются, но запал у авторов слегка поиссяк. Тихо сменил томми-ган на дробовик, Гэйб вместо кастетов орудует клинками, а грабли в руках главного героя (героини) превратились в садовую тяпку – изменения косметические и на знакомый геймплей почти не влияют. Героям предстоит посетить психбольницу, научную конференцию, итоги которой окажутся неожиданно кровавыми, и даже подпольный бойцовский клуб, где сражаются механические обезьянки. Несмотря на большее количество локаций, вторая часть проходится быстрее первой да и вообще вышла скучноватой. Яркие враги, подобные демоническим мимам, уличным музыкантам и клоунам-маньякам, здесь в дефиците: психи, качки-вышибалы и гигантские пауки отдают откровенной безвкусицей; финальный же босс, битва с которым поначалу обещает быть непростой, и вовсе разочаровывает. Кровавые добивания (которые теперь называются не дополнительные, а жестокие убийства, что логичнее) и остроумные диалоги еще способны развлечь, но в целом «Над пропастью во тьме. Часть 2» оставляет впечатление анекдота, рассказанного по второму разу для тех, кто не въехал. Впрочем, крутейшая гранжевая композиция Some Things Man Was Not Meant to Know группы The Darkest of the Hillside Thickets, сопровождающая финальные титры, определенно стоит того, чтобы идти до конца.

Особенности русской версии: Фрагменты английского текста часто соседствуют на экране с русским переводом: лишняя информация слегка раздражает. За исключением закадрового комментатора озвученных диалогов в игре нет. Тексты переведены достойно. Временами, правда, складывается ощущение, что работа выполнялась в некоторой спешке. В качестве примера приведу заключительное четверостишие. Оригинал: When two Gods wait on the windowsill/The wick of the world is burning, still/But when one God in triumph shouts/The candle of the world goes out. Перевод: «Два бога в молчанье сидят у окна/Свеча мира тлеет, но все же жива/Но если останется лишь один бог/Погаснет свеча и придет Рагнарек». Зачем понадобилось приплетать скандинавскую мифологию, непонятно; в качестве финальной вполне подошла бы, скажем, такая строчка: «Погаснет свеча – грозит миру злой рок». ■

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness, Episode Two
- **ЖАНР:** RPG/Adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** Hothead Games/Penny Arcade
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Penny Arcade
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/rain_slick2

Авторы:
Александр Суслов, Владимир Торцов; Snowball Studios

MASS EFFECT: ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ. ПРЯМАЯ РЕЧЬ

ЦЕНА 200 РУБ.

«Золотое издание» стало самым масштабным проектом для Snowball за всю его историю – для такого проекта «снежки» сформировали специальную команду элитных бойцов. Возглавил ее суровый продюсер Вячеслав – когда-то он был простым парнем, работал в компании Bethesda над одним малоизвестным проектом (то ли Flatout, то ли Fallout), но однажды попал в поле зрения отдела кадров Snowball. Его выкрали, в коробке из-под Guitar Hero вывезли в Москву, после чего в подвале студии подвергли психическому прессингу, заставив непрерывно проходить игру «Мои пушистые питомцы. Щеночек Вуффи». После пятого прохождения в психике Вячеслава произошли необратимые изменения, он перестал нуждаться в сне и еде, а полушария его мозга начали работать автономно. Поэтому у Вячеслава сразу три рабочих монитора и две мышки.

Андрей – главный тестер Mass Effect и человек, который играет в «Щеночка Вуффи» просто для удовольствия. Андрей долгое время отвечал на вопросы в «Что? Где? Когда?», потом в «Яндексе» работал эмулятором ответов на запросы, пока наконец не перешел в Snowball. Именно он следил за тем, чтобы вся научная терминология в игре была переведена согласно русской академичной традиции.

Редактуру текста взяла на себя Ульяна, девушка с пронзительным взглядом и тремя высшими филологическими образованиями. Поговаривают, что она лидер подпольной военной организации «Общество любителей русской словесности». В час Х бойцы этой организации выйдут из подполья и начнут охоту на всех, кто считает «кофе» словом среднего рода и делает ошибки в «-тся» и «-ться».

Жанр Mass Effect нередко именуют не иначе как «интерактивное кино» – в игре огромное внимание уделяется развитию сюжета, личностям героев, их непростым взаимоотношениям и, естественно, диалогам. Устной речи в Mass Effect так много, что трудно сказать, в чем больше преуспели Шепард и компания – в стрельбе по движущимся мишеням или в душеспасительных беседах и героических тирадах. Понимая всю важность создания убедительных экранных образов и тщательной проработки диалогов, локализаторы проекта посвятили несколько месяцев только кастингу актеров озвучения. Кандидатуры большинства актеров утверждались на самом верхнем уровне – в BioWare.

Отличия русского озвучения Mass Effect от оригинального можно перечислять долго. Вот лишь несколько примеров творческой адаптации реплик наиболее заметных персонажей игры.

Джокер – героический пилот «Нормандии» и по совместительству большой шутник. В русской версии игры этот персонаж выучил несколько крепких выражений и нисколько не стесняется ими пользоваться. В преддверии выхода Mass Effect 2 сотрудники Snowball Studios шутят, что оказались в некотором роде провидцами: во второй части ролевой саги Джокер уже вовсю матерится и на языке Шекспира и Байрона.
Цитата: *«"Нормандия", конечно, не г...на кусок, но она не приспособлена для посадки на извергающиеся вулканы. Это так, на будущее»*.

Посол Удина. Этого довольно неприятного политика-бюрократа одарили нездоровым пристрастием к словам-паразитам и насытили его словарный запас сложносочиненными оборотами. Догадливый игрок без труда распознает в после человека, которому не стоит особенно доверять – ведь от него за версту несет бюрократическим душком.
Цитата: *«Учтите, ваши действия имеют значение для всего человечества. Таким нехитрым образом, если завварите кашу, расхлебывать ее придется мне»*.

Харкин – запойный пьяница, деньденьской просиживающий штаны в баре. По ходу сюжета игроку необходимо выудить у Харкина полезную информацию, но эта задача осложняется почти полной невменяемостью последнего. В русской версии игры можно заметить, что Харкин не просто поддат, а пьян, что называется, вдребезги. Помимо нечленораздельной речи беседу с ним осложняют его грубые выпады и специфическое чувство юмора, свойственное алкоголику.
Цитата: *«Ну "икает" встречался с ним пару раз. Настоящий вояка до мозга костей. Есть, сэр! Никак нет, сэр! Позвольте поцеловать вас в ж... сэр?»*

Особого подхода потребовало озвучение представителей «чужих». В Mass Effect можно встретить около десятка различных рас алиенов на любой вкус и цвет – каждая разновидность со своим неповторимым стилем разговора и уникальным акцентом. Ниже приведены некоторые примеры работы с инопланетной речью.

Элкоры – колоритные инопланетяне, отдаленно напоминающие помесь гориллы со слоном. Они славятся тем, что вынуждены (совсем как робот НК-47 из предыдущей игры BioWare – Star Wars: KOTOR!) выражать свои эмоции исключительно словами, так как их речь не предусматривает никаких интонаций.
Цитата: *«Радостное приветствие. Приятно встретиться с вами, человек»*.

Салариандцы – прямоходящие рептилии рахитичного телосложения, своего рода дань разработчиков «классическому» дизайну инопланетян, какими мы знаем их по фильмам 60-х годов прошлого века. Говорят они быстро, лаконично и исключительно по делу.
Цитата: *«Не могу долго. Звонок по 10 кредитов за минуту. Еще бы, прямая линия с Траверса. Связь дорогущая»*.

Помимо наиболее очевидной особенности «Золотого издания» – русского озвучения персонажей стоит упомянуть о глубинном слое изменений: основательную правку игровой энциклопедии (так называемого Кодекса), переписанные заново субтитры для всех диалогов, описаний планет и т.п. В общей сложности около 80 процентов внутриигровых текстов подверглись полной переработке по сравнению с первой субтитрированной версией. ■

Автор:
Сергей Думаков

EDITORIAL

Привет.
Ровно год назад в журнале «РС ИГРЫ» появилась рубрика Indie Games – идея принадлежала Саше Каныгину. Мы сидели и выбирали тему для спецматериала, и я на свою голову обмолвился, что хотел бы писать про независимых игровых разработчиков. Сказано – сделано. Уже в ноябрьском номере за 2008 год появился гигантских размеров вводный материал, а с января мы запустили полноценную рубрику – тогда, год назад, темой рубрики была World of Goo, одна из лучших инди-игр современности. С тех пор многое изменилось: новый дизайн, новые авторы и, конечно, новые игры. В январском номере за 2008 год мы заявили, что инди-революция началась. И сейчас можем с уверенностью сказать: она в полном разгаре. Пусть не всегда на ПК (как это ни парадоксально, многие разработчики заинтересовались консольными системами цифрового распространения), и пусть даже не всегда… от независимых разработчиков. Да, мейджоры вроде LucasArts тоже бросились делать инди – ориентируясь на тот необычный облик и те новаторские ощущения, который независимые игры предоставляют в полном объеме. Дальше будет еще интереснее.

Кирилл Перевозчиков,
редактор рубрики

PROUN

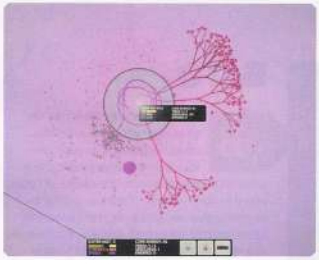
01

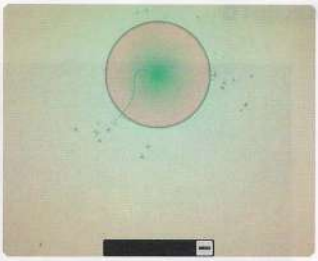
ГЕОМЕТРИЯ OVERDRIVE

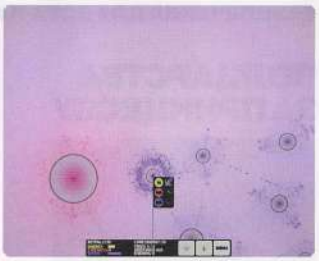
РАЗРАБОТЧИК: Джуст ван Донген **ИНТЕРНЕТ:** www.proun-game.com

Корни Proun тянутся из дремучего аркадного жанра «гонки в трубах» (типичным представителем которого являются наши родные «Тормозилки», помните таких? Нет? Очень жаль) и популярной некогда музыкальной забавы Audiosurf. Но, как и любой по-настоящему классный проект, Proun создана по годами проверенной формуле: две чужие гениальные идеи плюс одна гениальная своя. От Audiosurf проект Джуста ван Донгена (Joost van Dongen) взял на вооружение примитивную графическую оболочку и концентрированное аркадное начало, от «трубогонок» – концепцию заездов на основе цилиндрической гравитации. Собственной гениальной находкой стало то, что пилот абстрактного транспортного средства летит к финишу не по внутренней полости трубы, а по внешней.
Представьте себе, что вы несетесь вперед по огромной пуповине. Она причудливо изгибается, делая мертвую петлю приблизительно пять раз в секунду, а вам совершенно необходимо финишировать первым. Основная проблема в том, что эту пуповину со всех сторон окружают причудливые геометрические образования – от банальных прямых линий до треугольных плоскостей, трехмерных фигур и совсем уж невероятных бесформенных областей, похожих на ленты Мёбиуса. Чтобы избежать с ними столкновения, можно лишь вращаться вокруг пуповины (или вращать ее вокруг себя, кому как нравится) – никаких прыжков и поворотов налево-направо не предусмотрено. Чем меньше вы сталкиваетесь со сторонними объектами, тем выше ваша конечная скорость и тем больше шанс оказаться победителем. Все действительно так просто. Просто, разумеется, лишь на словах. Когда играешь в единственный доступный в демоверсии Proun уровень, голова идет кругом уже на десятой секунде. Мы привыкли рассматривать происходящее на экране в двух плоскостях, привычных всем осях «икс» и «игрек», находясь в точке отсчета. Proun заставляет нас ощущать и оценивать все трехмерное пространство, причем оценивать в динамике. Не мир вращается вокруг нас, а мы вращаем мир вокруг себя – и это, оказывается, необычайно сложно, интересно и весело. Самое забавное в том, что, например, огромная парящая в воздухе пирамида соприкасается с «трубой» лишь своей вершиной, и пока сообразишь, какой именно маневр нужно совершить, чтобы не столкнуться с громадиной, уже утыкаешься в одну из ее граней. А ведь в Proun нельзя в привычном смысле этого слова набирать скорость! Она будет увеличиваться лишь за счет удачных входов в повороты и спусков «под горку», как в бобслее. Механика, конечно, удивительная – потенциал Proun почти безграничен, а если в финальную версию игры будет добавлен еще и полноценный редактор уровней…
Автор игры 25-летний Джуст ван Донген со страниц своего сайта говорит, что «игры – это искусство; игры – это новое медиа, ничуть не менее значимое сегодня, чем скульптура, кинематография или музыка; и сейчас мы чувствуем себя новыми братьями Люмьер». Очень мудрые слова для 25-летнего юноши, но он знает, о чем говорит: Джуст имеет ученые степени по гейм-дизайну, разработке игр и компьютерным наукам. В свободное от разработки игр время ван Доген сочиняет музыку (в Proun, к слову, отменный саундтрек) и играет в водное поло – короче говоря, наш человек. Ну и разве мог не наш человек, в конце концов, вставить в игру самый настоящий сплит-скрин на четырех игроков (причем все четверо играют с клавиатуры)? Не знаю, как вам, а мне кажется, что пока есть люди, которые создают игры с пейнтбольным шариком в главной роли (De Blob), или «двухмерную скроллинг-RTS» (Swords and Soldiers), или вот гонки по намагниченной пуповине среди октаэдров и додекаэдров, сомневаться в будущем независимого игростроения не приходится.

Автор:
Николай Третьяков







EUFLORIA

02

КРЕАТИВ-МЕДИТАТИВ

РАЗРАБОТЧИК: Dyson **ИНТЕРНЕТ:** www.dyson-game.com

Многие хорошие инди-игры – порождение юных, пышущих энтузиазмом разработчиков, фонтанирующих идеями и одержимых желанием стать… гм… мейджорами. Такие игры часто являются личинками AAA-проектов. Eufloria так и вообще отличная инди-игра; с идеями у ее создателей все в порядке; однако эта стратегия (аркадная стратегия?) в реальном времени никакая не личинка, а завершенная и совершенная жизненная форма. Возможная причина – то, что Рудольф Кремерс и Алекс Мэй делали игру, интересную им самим, а не каким-то там унылым потребителям.

Eufloria – платоническая идея и мировая душа стратегии. Возьмите современные Empire: Total War (ее стратегическую карту) и Europa Universalis 3 или древние Master of Orion 2 и Z, отвинтите крышки, и под всеми увидите ЭТО. Есть некие места, связанные между собой переходами неким образом. Неким образом вы распространяете свой контроль на места, которые вы не контролируете. Места производят средства установления контроля над другими местами – разные и с разной эффективностью; некоторые места – перекрестки или безопасные тупики… Кажется, все основные моменты перечислены. Естественно, платоническая идея стратегии не может быть подобна этому скучному бубнежу-перечислению, у нее есть простая и изящная форма.

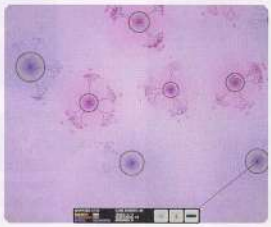
На достаточно условных астероидах растут красивые (кажется, фрактальные) деревья имени физика Фримена Дайсона, порождающие семена – самовоспроизводящиеся космические корабли. Точнее, корабли воспроизводят не себя, а деревья: из десятка космических семян вырастает один астероидный баобаб, осеменяющий новые небесные тела. Да, сравнение с баобабом некорректно, так как разработчики наряду с работами Дайсона вдохновлялись «Маленьким принцем» Сент-Экзюпери, а там баобабы разрывали корнями планетоиды на куски – но уж больно могучими и ветвистыми вырастают деревья Дайсона. И пусть астероиды нельзя дробить на всякие там обломки с непредсказуемыми траекториями, нюансы в Eufloria присутствуют.

Как ни странно, но чем больше астероид, тем дальше с него могут улететь семена (отсюда и choke points, и труднооборояемые позиции, и путешествия в один конец). У всех планеток есть три характеристики, в зависимости от которых корабли-семена могут быть сильными, быстрыми и живучими в любых сочетаниях (то есть специализированными, разносторонне одаренными или никчемными). Все очень наглядно: в большом приближении у семян соответственно увеличены брюшки, крылья или жала (да, seedlings внешне похожи на пчел). Кроме терраформирующих деревьев Дайсона из семечек могут вырастать защитные деревья со взрывающимися спорами, уничтожающими вражеские семена. И еще есть цветы, вырастающие на старых и развесистых деревьях, – источник усиленной разновидности семян и передвижных лазерных мин. И это практически все. И это источник неисчерпаемости геймплея Eufloria, потому что противник тоже засевает данный сектор пространства и может быть уже рядом.

А значит, нужно отправлять одиночных разведчиков, желательно скоростных, чтобы спланировать вашу экспансию. Быстрые семена, попавшие в благодатный грунт, могут дать медленное, но могучее потомство. Отсиживаться невыгодно. Да, старые деревья порождают семена быстрее, но максимальное количество репро-кораблей вокруг каждого астероида ограничено. Turtling в большинстве случаев не прокатывает. Впрочем, зачем я все это объясняю? Вы сами во все играли и сами мгновенно все поймете через пять минут знакомства с Eufloria. Важно другое. И даже не то, что Eufloria по аналогии с ее собственным саундтреком создатели называют «эмбиент-игрой». Легкий транс, в который вы погружаетесь, похож на быстрый сон. Столько всего успевает привидеться!

Вот рой наших кораблей атакует астероид противника, огромный, как Звезда Смерти, утыканный защитными деревьями, но все равно уязвимый, потому что наши истребители родом с астероида высокой энергии и могут быстро проникнуть в самую сердцевину монстра, как нановирусы Борг в кровеносную систему. Если сменить среднее приближение большим удалением, то туча робонасекомых вызовет в памяти «Непобедимый» Лема. А уж игры видятся постоянно: и гиперпространственные маршруты Sins of the Solar Empire, и эскадрон гусар, молниеносно захватывающий османские провинции, и переход из рук в руки завода бронетехники в Z, и специализированные юниты из «Периметра», и самый обычный zerg rush. Консольщикам могут привидеться даже Пикмины.

Цель? Абстрактная. Главное – процесс (такова правда всех стратегий). Цель оправдывает приятный процесс. Spread Juffo-Wup. Juffo-Wup is Light. Загадочные Сеятели знают, зачем вы расширяете свою сферу влияния и мимолетно вспоминаете то «Гиперион» Симмонса, то «Интегральные деревья» Нивена, то «Войну в воздухе» Уэллса («Навстречу им понесся рой красных песчинок»). Но не забываете (так же мимолетно или на втором плане осознания) любоваться цветущими кронами деревьев Дайсона. Удивительно, как Eufloria удается одновременно быть всем и оставаться собой. ■



ПРОСТЫЕ ИГРЫ

РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

ПОЛЦАРСТВА ЗА ПРИНЦЕССУ

Однажды принцесса Елена уехала было в гости к своему дяде, королю Сигизмунду. Но тут начался ураган, какого не было уже лет 200. Доставить принцессу домой через разоренные земли берется рыцарь Артур, известный умом и отвагой. Ему также предстоит восстановить разрушенное хозяйство страны там, где будет проходить их путь. Кому-то нужно починить лесопилку, кому-то построить мост или добыть золота, чтобы купить семян для нового урожая. Игра «Полцарства за принцессу» является оригинальным замыслом. Ее жанр можно определить как стратегию вперемешку с «кликай, не зевай». Дизайнер игры Сергей Коршун высказался однозначно: «Если "Полцарства за принцессу" будет иметь успех, то мы сделаем еще полцарства. А успех будет обязательно, ибо игра совершенно офигенная». ■

ТАЙНЫ ГОРОДА N

Станьте журналистом, и вы поймете, что эта профессия не только интересная, но и очень опасная. Получив задание в газете, вы отправитесь на поиски сенсационного материала для первой полосы в самый обычный тихий городок. Собирая материал, вы постепенно будете втягиваться в детективное расследование. Вы и не заметите, как раскроете самую страшную тайну Черного Лотоса, а также разгадаете древнее пророчество. ■

БАТО

«Бато» – очень интересная настольная игра. На игровом поле находятся фишки разных цветов. Вам нужно сталкивать фишки одинакового цвета, и тогда они исчезнут с поля. Уровень считается пройденным, когда на игровом поле не останется ни одной фишки. Различные препятствия на поле призваны усложнить процесс прохождения игры. Но у вас на это будет достойный ответ – бонусы, которые постепенно накапливаются и которые можно использовать в любой момент. ■

ТАИНСТВЕННЫЙ МИР ИСКУССТВА 2

В тихом городке, славящемся своими музеями и картинными галереями, начали твориться ужасные вещи – неизвестные и неуловимые воры похищают полотно за полотном. К расследованию подключается ФБР, но и этого оказывается недостаточно. Соглашаясь на роль агента под прикрытием, художница Лана даже не представляла, в какие приключения ей придется попасть. Увлекательное приключение с неожиданной развязкой не даст вам заскучать, а прекрасные картины мастеров прошлого помогут приобщиться к прекрасному. ■

ЭЛЕМЕНТАЛИ: ВОЛШЕБНЫЙ КЛЮЧ

Увлекательная игра «Элементали: Волшебный ключ» полностью погрузит вас в мир магии и волшебства. Вам предстоит помочь юному магу Альберту отыскать сестру Лилиан. А поскольку Лилиан была хранительницей Великого Ключа, ее поиски превращаются в спасение мира. Главному герою игры и его верному фамилиару Фэлли предстоят увлекательные приключения в таинственном мире магии и волшебства. Вы сможете привлечь на свою сторону духо в стихий, элементалей, которые будут сражаться вместе с вами в захватывающих магических дуэлях. ■

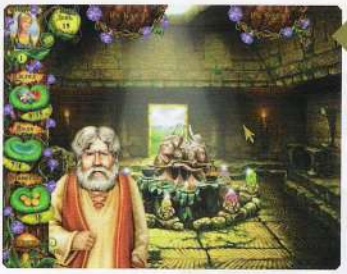
ПОБЕГ ИЗ РАЯ 2

После событий первой игры главный герой, то есть вы, остается на острове. Для того чтобы завоевать уважение короля островов, вам нужно собрать вокруг себя жителей этих островов и сделать из них дружное туземное племя, которое будет почитать вас как вождя. Для этого нужно развивать поселение, переходить с острова на остров в поисках местных жителей, следить, чтобы они были довольны жизнью. Отличная графика, увлекательный сюжет и приятная музыка игры «Побег из рая 2» подарят вам много часов, а может, и дней веселого времяпровождения. ■

ФИШДОМ: ХЕЛЛОУИН

Игра «Фишдом: Хеллоуин» выполнена в жанре «собери тройку» и продолжает славные традиции своих предшественников. Собирайте в тройки симпатичные фигурки, разбивайте плитки под ними, получайте бонусы за самые удачные комбинации. Бонусы помогут вам пройти уровень за отведенное на это время. На вырученные деньги вы сможете украсить виртуальные аквариумы самым невероятным образом. Потом все то, что нафантазировали, можно будет поставить вместо скучной стандартной экранной заставки и хвастаться перед друзьями. ■

ФЕРМА АЙРИС. ЦВЕТОК СТИХИЙ



Игра «Ферма Айрис. Цветок стихий» является сильно обновленной и дополненной версией классической «Фермы Айрис». Добавлены новые задания для Айрис, улучшены методы борьбы с вредителями, а также увеличено количество призов за их уничтожение. Для Айрис и ее дракончика увеличено количество уровней каждого из «умений». В результате всех этих нововведений игра стала еще лучше и интереснее. Изменение качества графики, более интересный сюжет, множество возможностей по улучшению фермы и персонажей игры – все это изменило игру в лучшую сторону. ■

ГРИБНАЯ ЭРА

Уважаемые Грибы! Как выяснилось недавно, на Земле в доисторическую эпоху могли жить странные и удивительные существа – люди. Предположение о существовании цивилизации людей было сделано на основе необычной находки: компьютерной игры, сделанной приблизительно 100 миллионов лет назад. Сотрудник Института глубокой гриботроники поделился с нами впечатлениями: «В комментариях к игре часто упоминается жанр «я ищу», который «в конце концов должен уйти», а «Грибная эра - золотая пуля, способная свалить этого монстра». Сейчас трудно понять, о чем идет речь и что это был за жанр «я ищу», но, очевидно, нам в руки попала революционная игра своего времени». ■

ОСТРОВ СОКРОВИЩ

Мог ли подумать старик Флинт, что когда-нибудь не добытые им сокровища всплывут на экране вашего монитора? Вас ждут заброшенные форты, корабли, пещеры и буйство сказочной природы тропиков. Горы бриллиантов, сапфиров и изумрудов будут рассыпаться перед вами. Сундук старика Флинта будет алчно хлопать крышкой в предвкушении золота, килограммов золота высшей пробы, собрав которые вы сможете забыть все заботы, купить наконец яхту и вплотную заняться путешествиями. Не упустите свой шанс! ■

ОСТРОВ СОКРОВИЩ 2

Сиквел получился необычайно ярким. По графическому исполнению, по музыке, по настроению. Игровая механика осталась прежней – необходимо расчистить игровое поле, размещая пиратские сокровища по три в ряд. При этом в игре «Остров сокровищ 2» появились новые элементы, которые вносят разнообразие и дополнительные возможности в игровой процесс. В конце каждого этапа вас ждет еще одно приятное дополнение – мини-игры на призовые очки. Настоящая жемчужина жанра. Йо-хо-хо! ■

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК ШЕСТНАДЦАТЫЙ

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») – арт-менеджер, художник по окружению (environment artist) и текстурам в игровой индустрии. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Работал и работает над созданием арта для «Disciples 3: Ренессанс», «Санитаров подземелий», Damnation и неанонсированных игр. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Ратует за Dominance War и CGTalk.ru`MAGIC Next-Gen. С удовольствием ответит на все твои вопросы по электронной почте BeyondDark@mail.ru или на форуме «РС ИГР».

Всем привет! Вот и подходит к концу 2009-й – отличный год, подаривший нам множество потрясающих игр, дюжину новых цифровых вселенных и целую армию ярких CG-персонажей. За этот год, смею надеяться, ты стал разбираться в игровом искусстве чуть лучше, чем раньше. И отчетливо понял, что рядом с миром реальным существует совершенно другой мир, созданный из полигонов и текстур талантом и трудом тысяч людей. Компьютерная графика продолжает развиваться невероятными темпами, и уже очень скоро твой PC сможет выводить на экран картинку краше, чем наша реальность за окном. Но и тогда, не волнуйся, профессия игрового художника будет актуальна как никогда прежде, и мастеру Лоуполи будет чем заняться. Ведь хороший вкус и свежее художественное видение никогда не сможет заменить даже самый быстрый компьютер на земле…

Быть может, ты уже решил стать игровым художником и связать свою жизнь с цифровым творчеством – и это действительно потрясающие новости. Кто знает, вполне возможно, совсем скоро «РС ИГРЫ» напишут превью по игре, к которой ты приложил свою руку и перо, и на этих страницах ты сам расскажешь о собственном пути. Ведь что ни говори, а компьютерная индустрия остается все еще таким маленьким мирком, где практически все друг друга знают и куда крайне просто попасть без высших корочек МГУ или Гарварда. Впрочем, справедливости ради скажем, что и уйти из нее в финансовые структуры или другие серьезные заведения тоже крайне сложно. Засасывает, да надолго! Надеюсь, ты это уже почувствовал.
Одним словом, я безумно благодарен всем вам, дорогие друзья, кто был рядом эти 12 месяцев, за ваши удивительные, гениальные, нелепые, но всегда искренние домашние задания и очень важные для меня письма и сообщения. В следующем свитке и уже в 2010 году я продолжу рассказывать тебе обо всем самом интересном и полезном в игровом искусстве. На очереди у нас строительство трехмерных объектов архитектуры, цифровой скульптинг, разработка концепта персонажа и внедрение собственного оружия. Все это потихоньку куется в недрах кулинарно-ротационной машины редакции и ждет своего часа, чтобы попасть тебе на стол вкусно приготовленным.
А сейчас я от всей души желаю тебе отлично встретить Новый год и как следует набраться сил за длительные новогодние праздники. А мы, в свою очередь, приготовили небольшой сюрприз к замечательному празднику в виде самого настоящего Деда Мороза из… минуточку… Half-Life 3, которого нарисуем прямо здесь, при тебе, сидя рядом у елки. Заинтриговал?
Как обычно, я жду твоих писем с работами, отзывов и предложений по каждому выпуску «Лоуполи» на электронный ящик BeyondDark@mail.ru. Лучшие работы мы опубликуем в нашей рубрике, а о юных талантах расскажем многотысячной аудитории журнала. Дерзай!

РАСТРОВАЯ ГРАФИКА. РИСУЕМ ОБЛОЖКУ ДЛЯ ЖУРНАЛА

После выхода предыдущего свитка на наш дежурный ящик пришло невероятное количество отзывов и мнений от вас, дорогие наши читатели. Было крайне интересно узнать, что многие читатели по-настоящему открыли для себя векторную графику именно после данной публикации. Прониклись, поняли, что вектор – это не только скромные логотипы газет, и начали экспериментировать. Немало было и тех, кто, увлекшись двухмерной графикой, очень хотел узнать, как дела по ту сторону баррикады – в растровой графике. Как рисуют обложки для игровых журналов и качественные постеры? В данном свитке мы решили развить затронутую тему и предоставить тебе полноценный материал по растровой графике. Рассказывать о ней в виде лекции не было никакого желания, поэтому, что такое растр и как рисуются даже самые живые компьютерные иллюстрации, мы покажем тебе на конкретном примере. А именно создадим полноцветную иллюстрацию, которую было бы не стыдно поставить на обложку журнала.

Свершилось! Вот и архидолгожданная Half-Life 3 проходит финальную полировку в цехах разработчика на радость геймерам, затаившим дыхание в ожидании нового чуда! Мастера окидывают придирчивым взглядом свое детище – долго длилась работа над ним, нельзя подкачать...
Все глубже впиваются захватнические щупальца в недра Земли, все меньше напоминаний о ее прежних хозяевах, стираются в прах бетон, память, культура... Местом действия третьей части легендарной игры серии стала наша Москва. Удивлены? Признаемся, мы тоже. Когда мы обратились к Эльдару с предложением рассказать читателям «РС ИГР» о графических иллюстрациях, то подумали о том, что было бы очень здорово порисовать на интересную и знакомую всем тему. В итоге сформировалась идея создания иллюстрации к нашей заочно обожаемой Half-Life 3 (которая, напомним, еще даже не анонсирована).
Итак, здесь и сейчас мы представим себя работниками студии Valve и вместе создадим полноценную промоиллюстрацию к игре Half-Life 3. Впоследствии эта иллюстрация может быть использована как для обложки журнала, так и просто как красивый арт для, скажем, превью об игре. Задача поставлена, сроки определены, приступаем к делу!

Эксперт студии

Эльдар Закиров – иллюстратор и дизайнер игр, работает в компании «Никита Мобайл Узбекистан». Ему 26 лет. Живет в солнечном городе Ташкенте, Узбекистан. Окончил Ташкентский архитектурно-строительный институт по специальности «дизайнер архитектурной среды и рекламы». В 2006 году стал призером конкурса L.Ron Hubbard's Illustrators of the Future в США. Для «РС ИГР» Эльдар любезно нарисовал фейк-обложку по Half-Life 3 и подробно рассказал о том, как это делается.

СОЗДАНИЕ ПОЛНОЦЕННОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ ДЛЯ КАЧЕСТВЕННОЙ ПЕЧАТИ

Сложность: средняя – выше средней
Специализация: художник-иллюстратор
Необходимые инструменты в работе: Adobe Photoshop, Corel Painter или любой другой растровый редактор
Время на создание: 40–60 рабочих часов (рабочая неделя)
Рабочее разрешение: 2480x3508 (формат A4, 300 dpi)

Подготовительный этап. Не жалей на него времени!

MILESTONE 1: ЗНАКОМИМСЯ С МИРОМ

Прежде всего следует строго-настрого запомнить базовое правило коммерческой работы художника. Когда ты работаешь над уже созданной вселенной, крайне важно составить глубокое представление об этом мире и суметь туда вписать свое творческое видение. Иными словами, броситься создавать иллюстрацию по игре, которую ты в глаза видел только один раз, или по кинофильму, который ты смотрел десять лет назад, да и то на видеокассете, – верный путь провалить все дело. И пусть тебе кажется, что ты помнишь наизусть дизайн всех персонажей StarCraft или каждую мышцу Терминатора, настоятельно рекомендуем освежить воспоминания и заново ознакомиться с оригиналом. В данной работе нам крайне важно сохранить уникальную атмосферу Half-Life. Память и воображение, конечно, хорошие советчики, но никогда не лишне подкрепить их порцией проверенных референсных материалов. Я принялся собирать скриншоты из предыдущих версий, внимательно перечитал описание мира игры, а также, проявив истинную доблесть в подготовке к работе, прошел до конца Half-Life 2.
Героем иллюстрации для Half-Life 3 стал, конечно же, Гордон Фримен, ведущий свою борьбу на улицах опустевшей Москвы. Рисовать чужие города не было никакого желания, зато идея представить Первопрестольную во вселенной «полураспада» казалась очень интересной для реализации. На дворе зима, москвичи как раз готовятся к Новому году... Самое время для рисования!

MILESTONE 2: ПЕРВЫЕ НАБРОСКИ

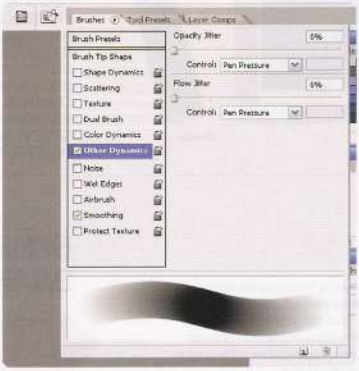
Каждую работу начинают с наброска, который, впрочем, может быть выполнен различными техниками. Порой ему предшествует поиск картины с простым карандашом в руке, в другой же раз идея предстает вполне ясно перед глазами и остается только зафиксировать ее на компьютере. В данном случае я решил начать с грубого эскиза в монохромной гамме – цвета будущей иллюстрации планировались приглушенными, словно поблекшими под пылью мертвого города. Поначалу я не привязывался к какой-либо конкретной локации, искал общую компоновку работы. Вдали хотел показать один из атрибутов присутствия захватчиков – гигантскую башню Цитадель. Чуть позже было принято решение вписать ее в городской ландшафт, как говорят архитекторы. И Цитадель выросла посреди полуразрушенного комплекса Москва-Сити. Задумка с Сити оказалась отличной, но потребовала изучения генплана комплекса и фотографий башен с самых разных ракурсов. Для того чтобы определиться с лучшей композицией, я примерял в Photoshop вырезанные здания и остановился на одной из самых ярких башен – двойной «Федерации» и соседствующей с ним «Евразии». Таким образом, получилось, что Цитадель выросла за одну ночь прямо в центре Москва-Сити.

ВНИМАНИЕ! НЕБОЛЬШОЙ ЧИТ-КОД

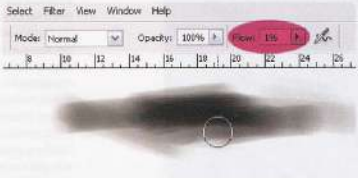
Вместо того чтобы на раннем этапе создания иллюстрации прорабатывать парящие в воздухе сканеры, иногда имеет смысл на время поместить их изображения, взятые, скажем, из папки с игрой. Это далеко не лучший вариант, но порой, когда сроки резко ограничены и нужно сделать все быстро и качественно, он вполне оправдан. Разумеется, следует учесть, что на конечной стадии все будет перерисовано уже собственноручно.

MILESTONE 3: ВВОДИМ ЦВЕТ

Когда грубый черно-белый эскиз готов, создаем новый слой поверх основного и устанавливаем ему режим наложения (Blending mode) не Normal, а Soft Light. Отныне на этом новом слое можно смело рисовать цветом, который будет мягко окрашивать нижележащий монохромный рисунок (предыдущий слой). Также можно использовать режим Color, он дает более сильное окрашивание, и в этом случае придется больше внимания уделить теням. В случае же с Soft Light зачастую возникает потребность дополнительно прописать на отдельном слое хорошо освещенные и насыщенные цветом участки. Как альтернативу можно использовать кисть с этими же режимами (для кисти они выбираются на панели Опций (Options), под главным меню) прямо на слое с черно-белым рисунком. Это даже удобнее, так как можно быстро менять режимы наложения у кисти. Кисть при этом используем самую простую – стандартную круглую с ровными краями. Определив основные цветовые соотношения будущей иллюстрации, создаем новый слой, на котором будем вести дальнейшую работу.



В разделе Other Dynamics настроек кисти я выставляю Pen Pressure на параметры Opacity (непрозрачность) и Flow (в контексте можно перевести как «насыщение краской» или «плотность мазка»). Попробуй также просто выставить в настройках кисти (не трогая Other Dynamics) низкое (1–15) значение Flow.



Результат мазков стандартной круглой кисти с ровными краями.

MILESTONE 4: НЕБО

Почти вся работа ведется в Photoshop, но для изображения затянутого тучами неба, сквозь которое пробиваются скупые солнечные лучи, очень удобно будет воспользоваться Corel Painter. Такой выбор обусловлен наличием в Painter возможности смешивать цвета наподобие масляной краски. Я использовал кисть Round Camelhair группы Oils, у которой параметр Resat, ответственный за красящую способность кисти, спустил до 0–2. В этом случае кисть работает как блендер, мягко смешивая заранее проложенные грубыми мазками цвета.

MILESTONE 5: ПРОРАБОТКА АРХИТЕКТУРНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

Вновь в Adobe Photoshop. Временно выключив слой с более-менее проработанными участками Гордона, я вернулся к зданиям на заднем плане. Я решил не изменять особо внешний вид Цитадели, дабы она осталась узнаваемой.
Теперь предстояло заняться башнями комплекса «Федерация». Подготовив их силуэты в нужном ракурсе, я прописал размытые блики и отражения, свойственные стеклу. Изобразить сетку ленточного остекления мне помогли инструменты Photoshop. Я создал небольшой новый документ с пропорциями окна башен, залил его черным, а затем белым очертил по краям будущие рамы. Это будет модуль, и его необходимо определить как шаблон, для этого заходим в меню Edit –> Define Pattern, даем шаблону имя, после чего возвращаемся к нашей иллюстрации.
Создаем новый слой, заливаем его любым цветом, применяем к нему Pattern Overlay, доступный в эффектах на панели слоев либо в меню Layer –> Layer Style. В поле Pattern открывшегося диалогового окна выбираем только что созданный шаблон. Отрегулируем размер (Scale) шаблона таким образом, чтобы по всей высоте картинки поместилось нужное число этажей, после чего жмем OK. Далее необходимо отделить заливку шаблоном от самого слоя, для этого достаточно кликнуть правой кнопкой по пиктограммке с буквой F на текущем слое и выбрать пункт Create Layer. Выше появится новый слой, содержащий сетку из шаблонов, он нам и нужен, а текущий можно удалить.
Теперь предстоит вырезать кусок сетки, соответствующий одной из сторон башни, войти в режим трансформации Free Transform и выбрать из контекстного меню, появляющегося при правом клике, пункт Warp. Лучше сделать этот слой полупрозрачным, чтобы под ним видеть очертания башни. При помощи сетки и ручек управления необходимо подстроить сетку под объемы башен с учетом законов перспективы. Не забывай про линию горизонта! Нажимаем Enter и обрезаем выступающие участки сетки по контуру башни. Подобную операцию выполняем для каждой видимой стороны, следя за совпадением этажности каждой стороны здания. Здесь, казалось бы, простая ситуация слегка осложнилась изогнутой формой небоскребов. Когда все готово, сводим все части сетки в один слой, которому затем можно дать режим наложения Screen, делающий прозрачными все черные участки, а оставшиеся белые линии подчиним объему здания, уменьшив прозрачность слоя.

Создаем шаблон (Define Pattern).

Здание.

МУДРОСТЬ:
ИСКУССТВО РИСОВАТЬ СРОДНИ ИСКУССТВУ ДЫШАТЬ. ПОПРОБУЙ И ТЫ, НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДЛЯ ЭТОГО ЗАКАНЧИВАТЬ ХУДОЖЕСТВЕННУЮ ШКОЛУ ИЛИ ВУЗ. ПРОСТО ВЫДЕЛИ СВОБОДНЫЙ ВЕЧЕРОК, ПОСТАВЬ ЛЮБИМУЮ МУЗЫКУ, УДОБНО РАСПОЛОЖИСЬ В КРЕСЛЕ, ЗАПУСТИ ЛЮБОЙ РАСТРОВЫЙ РЕДАКТОР И ТВОРИ... И СОВСЕМ НЕ ВАЖНО СЕЙЧАС, ПОЛУЧИТСЯ ЛИ В ИТОГЕ У ТЕБЯ ПОТРЯСАЮЩИЙ ШЕДЕВР ИЛИ НОВЫЙ ЧЕРНЫЙ КВАДРАТ – ГЛАВНОЕ, ТЫ ПОЛУЧИШЬ НЕВЕРОЯТНОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ САМОГО ТВОРЧЕСТВА. ПОРОЙ ЭТО ДАЖЕ КРУЧЕ РЕЙДА В WORLD OF WARCRAFT, ПРОВЕРЕНО!

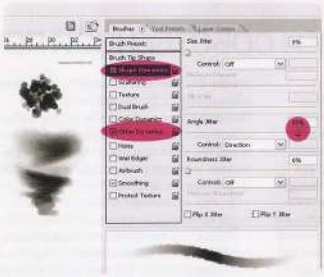
MILESTONE 6: МЕЛКИЕ ДЕТАЛИ

На этом с трюками компьютерной графики закончили, переходим к честному рисованию. По задумке все здания разрушены, покрыты пылью, пеплом и кое-где должны быть заметны следы пожаров. Там, где разрушения уничтожили полностью остекление башен Сити, должны быть видны конструкции – главным образом это вертикальные несущие колонны и плиты перекрытия. Шпиль между башнями комплекса «Федерации» я тоже решил изрядно потрепать.

БЛИЗЛЕЖАЩИЕ ЗДАНИЯ

Работу над близлежащими домами я проводил так же, начиная с дальнего здания и заканчивая теми, что поближе. Самое главное – убедительно передать перспективу: линейную, а затем и воздушную. Я не старался изобразить конкретные постройки Москвы, но стремился в целом сделать город похожим не только за счет небоскребов Москва-Сити.
На отдельном слое инструментом Pen я делал векторные линии, соответствующие главным вертикалям здания, карнизам, окнам, затем применил к этим линиям Stroke Path, использовав тонкую резкую кисть, чтобы получились линии разметки наподобие карандашных. Так я поступал с каждым зданием, затем делал слой с разметкой прозрачнее, а на нижележащем слое рисовал окна, элементы декора, сколы, облепленности и трещины.

При работе над данной иллюстрацией я в основном использовал эту кисть, которую легко сделать самому. Несколько пятнышек разной плотности неправильной формы плюс настройки, показанные на рисунке. Такая кисть позволяет легко добиваться красивых переходов, бархатистости цвета, а на малых значениях размера дает красивую живую, слегка дрожащую линию.
Впечатление обветшалости и заброшенности усилят текстурные кисти, которые так популярны среди CG-художников (их можно легко скачать в интернете). Я предпочитаю использовать свои собственные наборы кистей. Создавать их – тоже отдельное, ни с чем не сравнимое удовольствие.



Настройки кисти.

МУДРОСТЬ: РЕКОМЕНДУЕМ ТЕБЕ ART RAGE. ЭТО УНИКАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ДЛЯ РИСОВАНИЯ, КОТОРАЯ ПОЗВОЛЯЕТ ПОЛУЧИТЬ ПРАКТИЧЕСКИ ОДИН В ОДИН НАСТОЯЩИЙ МОЛЬБЕРТ НА ТВОЕМ КОМПЬЮТЕРЕ... И ВСПОМНИТЬ, ЧТО ЗНАЧИТ РИСОВАТЬ ГУАШЬЮ! ПРОБНУЮ ВЕРСИЮ МОЖНО БЕСПЛАТНО СКАЧАТЬ С ОФИЦИАЛЬНОГО САЙТА WWW.ARTRAGE.COM

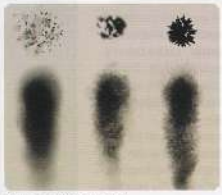
СТЕКЛО

На отдельном слое – так удобнее на будущее – по существующей разметке нарисуем стекла. В них отражается небо и частично окружающие здания, поэтому в ход идут соответствующие тона. Затем изобразим зияющие дыры и тонкой кистью трещины в стеклах. Еще раз нужно пробежаться по стенам домов, усилив признаки разрушения: гигантские трещины, сколы, а также нарисовать огромную пробоину с торчащими оттуда металлоконструкциями захватнических сооружений, которые, как известно, время от времени расширяются, уничтожая земную архитектуру.

МУДРОСТЬ: УВЛЕКШИСЬ ДЕТАЛЯМИ, ВАЖНО НЕ УПУСТИТЬ НЕОБХОДИМОСТИ СОПОДЧИНЕНИЯ ВСЕХ ПРЕДМЕТОВ ОБЩЕМУ ОСВЕЩЕНИЮ И КОЛОРИТУ. НЕ МЕНЕЕ СУЩЕСТВЕННА И ВОЗДУШНАЯ ПЕРСПЕКТИВА: ТОЛЩИНА ВОЗДУХА ВСЕ БОЛЬШЕ ОБВОЛАКИВАЕТ ПРЕДМЕТЫ ПО МЕРЕ УДАЛЕНИЯ, ДЕЛАЯ ИХ ВСЕ МЕНЕЕ КОНТРАСТНЫМИ И БОЛЕЕ ПЛОСКИМИ.

СРЕДНИЙ ПЛАН

Мы медленно движемся от дальних планов по направлению к зрителю, подобно неотвратимо наступающим конструкциям пришельцев. Руины и остовы уничтоженных домов достались среднему плану, но не только. «Номерной» вагон метрополитена, буквально вырванный из недр каким-то чудовищным оружием, молча говорит о том, что и под землей было не укрыться. «Номерным» этот тип вагонов назван потому, что в названии серии отсутствует буквенный индекс.
На территории бывшего СССР подобные серии вагонов метро очень распространены, поэтому я выбрал такой тип.
Ближний к нам участок дороги я сделал с использованием двух первых типов кистей, примеры работы которых приведены на рисунке, для имитации фактуры сырого асфальта. Можно успешно применять любую подобную кисть, надо лишь убедиться, что в настройках кисти включено Pen Pressure на обоих параметрах пункта Other Dynamics.



Примеры работы кистей.

МЕЛКИЕ ДЕТАЛИ

Напоследок я припорошил снегом участки земли, асфальта и развалин, используя все три кисти с рисунка. Очень много снега я не хотел, потому что это могло бы повлиять на восприятие работы. Одновременно нашел форму мешка, из которого поползут хедкрабики, а затем прорисовал и их самих, попутно корректируя светотень на мешке.

МУДРОСТЬ: В ИНТЕРНЕТЕ ТЫ МОЖЕШЬ НАЙТИ ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО РАЗНООБРАЗНЫХ КИСТЕЙ, СОЗДАННЫХ ЭНТУЗИАСТАМИ И ПРОФЕССИОНАЛАМИ. А ПРИ ЖЕЛАНИИ ТЫ И САМ МОЖЕШЬ СДЕЛАТЬ СВОЮ СОБСТВЕННУЮ КИСТЬ В ADOBE PHOTOSHOP.

MILESTONE 7: ГОРДОН ФРИМЕН СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ

Настало время главного героя Гордона Фримена. В моем портфолио есть иллюстрации для новогодних открыток в классическом стиле – такие ты наверняка видел на днях рождения. В этот раз я решил взглянуть на Дедушку Мороза под иным углом. Гордон Фримен облачился в его костюм, видимо, незадолго до того, как был атакован крабами. Его мешок, полный таких же шустрых «подарков», которые теперь разбегаются по улице, брошен неподалеку. Что ж, это больше не Гордон, и почти все, что нам от него осталось, – это классическая фомка-гвоздодер, которую зомби-Фримен еще сжимает в руке. Интересный образ, будем работать.

На новом слое я обозначил объем шубы, основные складки и общую освещенность. В местах, где к красному материалу примыкает мех, заранее создал притемнение. Это явление известно всем, кто работает с 3D, под названием Ambient Occlusion – когда происходит сгущение теней на тех участках, где предметы или поверхности располагаются тесно и препятствуют попаданию рассеянного света друг на друга. Затем я добавил узоры, которые всегда очень оживляют изображение одежды и вообще ткани. Внизу полы шубы сильно испачканы, для чего было использовано несколько видов фигурных кистей, полученных из сканированных клякс и пятен. Затем я слегка размыл границы, ведь на мягком ворсистом материале пятна грязи и крови неизбежно будут расплываться, впитываясь в толщу полотна.

Одним из атрибутов, указывающих на персону главного персонажа Half-Life, является HEV-костюм с греческой буквой «лямбда» на груди. Да и, как известно, лямбда является символом всей серии. Посему я не мог не нарисовать грудную часть костюма Гордона с этой буквой, выглядывающую из-под шубы.

Внимание к мельчайшим деталям – залог успеха художника.

МЕХА НАТУРАЛЬНЫЕ. РИСОВАННЫЕ

Настала очередь меха, рисование которого является достаточно ответственным, но приятным занятием. Использую обычную стандартную круглую кисть с максимально размытыми краями (hardness = 0) и увеличиваю Spacing до 20–30 процентов. А вот Shape Dynamics при этом не включены – зависимости плотности кисти от нажатия на перо будет достаточно для передачи меха. Обычно мех выглядит мягким и пушистым, и его очень удобно изображать такой кистью. Правда, в нашем случае я имел дело с испачканным грязью и кровью мехом, местами свалявшимся, что потребовало более резких штрихов и меньшей мягкости. Традиционно я намечаю общий объем тоном несколько темнее, чем будет в итоге, чтобы поверх затем прописывать более светлые прядки. Тут надо обратить внимание на то, что шерсть, как и волосы, имеет свойство собираться в небольшие пряди, более широкие у основания и сужающиеся к концу. Эти кончики удобно утончать той же кистью, но меньшего диаметра. Обрати внимание, что зависимость плотности мазка от нажатия здесь весьма кстати, ведь все пряди должны быть разного тона, светлее и темнее, потому что они всегда неодинаково повернуты по отношению к источникам как прямого, так и рассеянного света.

РУКА ОДНА. УДЛИНЕННАЯ

Нарисовав в руке у Гордона Фримена его фирменную фомку, я перешел к другой руке, на которой уже сказались мутации, вызванные ядом краба. Надо сказать, что в первой Half-Life увеличение кистей рук у зомби было выражено намного сильнее, нежели во второй части, и мне захотелось возродить эту мутацию в данной иллюстрации. Так как солнце находится позади Гордона, то тянущаяся на руке плоть имеет теплый оттенок на просвет, потому что слегка прозрачна.

СКАНИРУЯ СЕТЧАТКУ

Пришло время заняться этими малышами. Я их снабдил парой ухваток-клещей и бронированными панцирями, какие были у некоторых летающих машин в игре. Тот из сканеров, что виден на фоне яркого неба, смотрится более силуэтно и обобщенно, и блики на нем не светлее неба.

В конце данного этапа я добавил на здания несколько полуразрушенных вывесок и еще раз прошелся текстурной кисточкой с режимом Soft Light по шубе, чтобы придать ей больше материальности и фактуры.

MILESTONE 8: ХЭДКРАБ

Нарекания вызвала тушка хэдкраба, устроившегося на голове доктора Фримена. Выглядела тушка, мягко говоря, не слишком реалистично. В поисках вдохновения я обратился к животному миру, чтобы изучить покровы таких представителей фауны, как ракообразные и моллюски. Надо помнить, что все, что нам нужно, уже есть в природе, мы лишь берём это и кропотливо переносим на холст, трансформируя или комбинируя увиденное.

Немало референсов из природы подскажут тебе, как нарисовать самое невиданное инопланетное существо в галактике.

MILESTONE 9: ПОЛИРОВКА

Последней стадией работы является сборка – нужно свести все элементы воедино, чтобы картина смотрелась целостно и заиграла. Я обобщил некоторые участки иллюстрации, кое-где успокоил ненужные контрасты и усилил нужные, сравнивая освещенность объектов между собой. Это весьма полезно держать в голове в течение всей работы.

Такие финальные корректировки удобно делать на отдельном слое, поверх всех остальных, а режим наложения этого слоя или слоев может варьироваться. В данном случае мне помог Vivid light и Soft light – здесь вряд ли должно искать единое правило, гораздо полезнее и интереснее поиграть с режимами.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

В Corel Painter можно создавать заметные мазки, имитирующие применение мастихина (palette knife) – художественного шпателя. Для этого не нужно переправлять в Painter весь рабочий документ, что обычно чревато неверной трактовкой режимов слоев, а лишь загрузить туда финальную картинку со сведенными слоями. Чуть ниже ты видишь иллюстрацию до и после корректировки. Весь дьявол, как обычно, кроется в деталях.

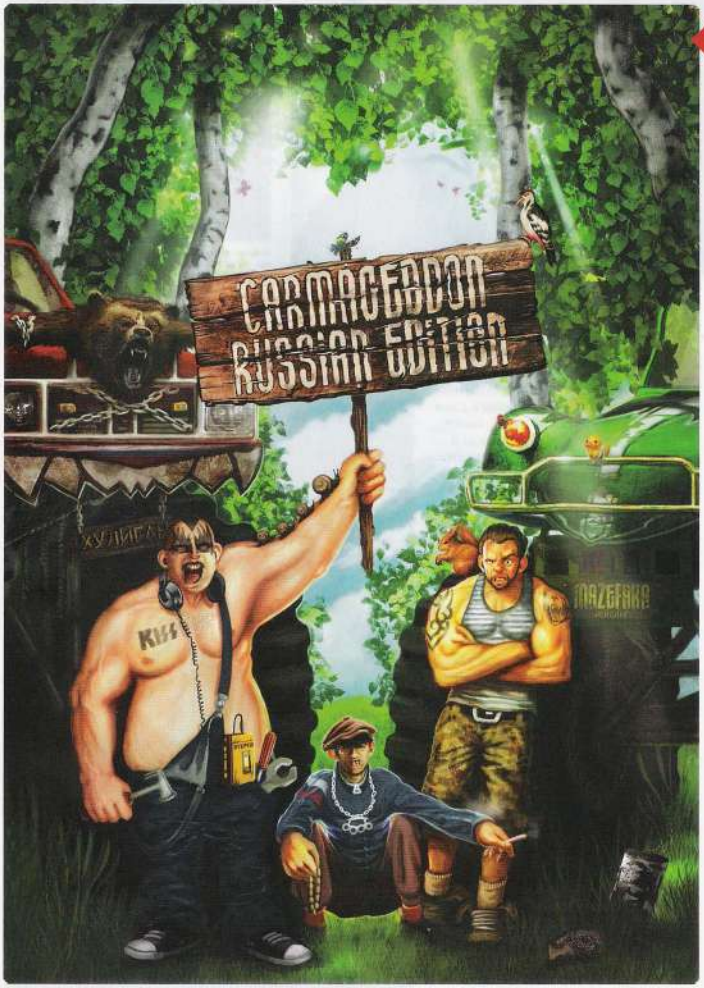
ПОДВОДЯ ИТОГИ

В начале работы над материалом я даже и не думал, каким увлекательным и интересным опытом окажется создание такого уровня картинки по мотивам культовой игры! В постапокалиптических фантазиях, как и в реально существующих заброшенных рукотворных местах, есть неповторимая, неуловимая, подсознательная притягательность. В чем она кроется? Быть может, именно третья часть легендарной Half-Life приоткроет завесу этой тайны человеческой психики... Будем ждать с большим нетерпением! А читателям журнала я рекомендую обязательно попробовать себя в деле и, проведя собственное мини-расследование, создать свою иллюстрацию по любимой вселенной.

P.S. Эльдар Закиров выражает огромную благодарность своему давнему другу Максиму «noirrius» Шумскому за помощь в написании материала.

P.P.S. Уже завершая работу над материалом, мы вдруг вспомнили, что когда-то для самой первой обложки «РС ИГР» талантливым человеком-пароходом Андреем «Anry» Иванченко была создана потрясающая иллюстрация по мотивам выходившей Half-Life 2. Действительно, история движется по своей спирали.

ЗАДАНИЕ #4. ASSET: ФЕЙК-ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЛЯ «РС ИГР»



Максим Шаговиков специально для «РС ИГР» нарисовал обложку потенциальной игры Carmageddon: Russian Edition. Дерзай и ты!

ДАЖЕ САМАЯ ПОТРЯСАЮЩАЯ РАБОТА НАЧИНАЛАСЬ С ПРОСТОГО ЧЕРНО-БЕЛОГО КОНЦЕПТА. УНИКАЛЬНЫЕ РИСУНКИ СОЗДАЮТСЯ В ТЕЧЕНИЕ МНОГИХ ЧАСОВ КРОПОТЛИВОГО ТРУДА.

Проникся иллюстрацией? Хочешь нарисовать свою, выиграть наш именной стереоплакат да и попробовать себя в роли настоящего художника-иллюстратора? Отлично, тогда записывай задание. Цель четвертого задания: попробовать себя в виде художника, перед которым поставлена цель придумать и воплотить в растре иллюстрацию для твоей любимой игры. Мы ждем твоего собственного видения как и неминуемой Fallout 4, так и, быть может, таинственной Duke Nukem: New Hope или умопомрачительной Sin 3. Полная свобода творчества и огромный выбор из любимых тобой вселенных – словом, есть чем заняться на выходных!

Референс качества:
лучшие обложки игровых журналов, постеры и иллюстрации
Последний срок сдачи задания:
1 февраля 2009 года
Что должно быть в письме:
иллюстрация в формате JPG (100-процентное качество сжатия)
Куда отправить:
BeyondDark@Mail.ru с обязательной пометкой «Задание #4. Asset: Обложка»
Примерное время на работу:
пять рабочих дней (40–60 рабочих часов)
Что оценивается:
собственное творческое видение, вживленное в уже созданную вселенную. Качество проработки иллюстрации и внимание к деталям, композиция
Главный приз: художнику, нарисовавшему лучшую иллюстрацию по решению редакции, будет вручен уникальный именной стереоплакат от рубрики «Мастер Лоуполи»

Всем выславшим работы в срок будет обязательно отправлен подробный фидбэк. Несколько лучших иллюстраций мы опубликуем в журнале с указанием авторства.

ПОСТ СКРИПТУМ

НА МОМЕНТ ПОДПИСАНИЯ НОМЕРА В ПЕЧАТЬ СРОК СДАЧИ РАБОТ НА ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ «ЩИТ» НЕ ИСТЕК ДО КОНЦА. МЫ ПОЛУЧИЛИ НЕМАЛО ИНТЕРЕСНЫХ МОДЕЛЕЙ, НО ИТОГИ ПОДВЕДЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА, ВЫБРАВ РЕДАКЦИОННЫМ СОСТАВОМ ЖУРНАЛА ДОСТОЙНОГО ПОБЕДИТЕЛЯ. А ОТ ТЕБЯ МЫ В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДЕМ НОВЫХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ!

ОНЛАЙН

Автор:
Иван Гусев

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НОВОСТИ

EDITORIAL

Мы любим коллекционировать медали, грамоты, кубки, дипломы и прочие вещи, свидетельствующие о наших достижениях в жизни. Логично, что и в играх появляются подобные штуковины, которыми можно похвастаться перед знакомыми. В первую очередь это касается онлайн-проектов: в WoW сейчас 986 достижений, и для выполнения некоторых из них потребуется не один десяток часов. Однако нашелся человек, достигший заветной отметки: тайваньский игрок выполнил все задачи, кроме одной (сделать ее до начала новогоднего игрового события невозможно). Надеемся, теперь его эго спит спокойно. Впрочем, в следующем патче Blizzard нарисует новые награды...

Денис Кублицкий,
редактор рубрики

БЕТА-ТЕСТ

Поклонники ждут Star Trek Online с 2004 года.

STAR TREK ONLINE

Отличные новости для всех фанатов научной фантастики – 2 февраля состоится выход онлайновой многопользовательской игры Star Trek Online. Cryptic Studios, известная тебе по City of Heroes и Champions Online, приглашает геймеров в 2409 год и обещает незабываемые приключения в космосе и на поверхности таинственных планет.

Сомневаешься, стоит ли покупать игру и отправляться во вселенную «Звездного пути»? Тогда прими участие в бета-тестировании, которое продлится с 12 по 26 января. Регистрируй аккаунт на www.startrekonline.com – и вперед, к звездам. «Открытый бета-тест – последний этап на пути к релизу, – говорит исполнительный продюсер Star Trek Online Крейг Зинкевич (Craig Zinkievich). – Мы подарим фэнам "Звездного пути" незабываемые впечатления». ■

«ДЖАГГЕРНАУТ» СУЛИТ РЕВОЛЮЦИЮ

Браузерки выходят на новый уровень.

IT Territory обещает роскошную анимацию.

Компания IT Territory анонсировала многопользовательскую онлайн-игру «Джаггернаут». Разработчики используют новые интернет-технологии, в частности движок Unity 3D. Это позволило им добиться невиданного для браузерных игр уровня детализации и анимации.

Авторы считают «Джаггернаут» революционным проектом, а при работе над ним опираются на опыт, полученный при создании и развитии «Легенды: Наследие драконов». Последняя, кстати, вышла не только в России, так что мы не сомневаемся, что «Джаггернаут» поднимет планку качества еще выше. Ключевыми особенностями проекта являются яркая трехмерная графика, оружие, наделяющее героев сверхъестественными способностями, разнообразие боевых тактик.

В игре предусмотрены массовые события – сражения с Пожирателями, полчищами монстров. В битвах с ними смогут принимать участие одновременно сотни игроков.

Игровая вселенная «Джаггернаута» придумана писателем-фантастом Леонидом Алехиным. Если пересказывать эпик вкратце, то после 6 тысяч лет в рабстве и в страхе перед Хозяевами и их летающими крепостями человек узнал секрет джаггернаутов – древних доспехов, наделяющих владельца безграничной мощью. Старые хозяева были повержены, а новый мир людей, расколовшись на фракции, погрузился в пучину кровопролитной гражданской войны. Игроку же предстоит стать одним из бойцов.

Релиз «Джаггернаута» намечен на 2010 год. Подробнее на официальном сайте: www.jugger.ru. ■

GUILD WARS 2 ВЫЙДЕТ В 2011 ГОДУ

Guild Wars 2 была анонсирована еще весной 2007 года.

Разработка Guild Wars 2 продвигается гораздо медленнее, чем рассчитывал издатель. Когда игра была анонсирована, южнокорейская компания NCsoft пророчила бета-тест во второй половине 2008 года и коммерческий релиз в 2009-м. Полагаю, ты заметил: Guild Wars 2 на прилавках нет. И, судя по всему, она появится там не скоро. «В 2010 году можно рассчитывать по меньшей мере на закрытый бета-тест Guild Wars 2, – заявил генеральный директор NCsoft West Джэйхо Ли (Jaeho Lee). – Выпуск игры намечен на 2011 год».

В новом 2010 году NCsoft не выпустит ни одной крупной MMORPG. Однако руководство издательства это ничуть не пугает. Денег на жизнь хватит. Благодарить стоит Aion: Tower of Eternity, продажи которой только в США и Европе уже перевалили за миллион экземпляров. Сейчас Aion приносит NCsoft половину общего дохода компании. На втором месте по прибыльности многолетний чемпион издательства – Lineage 2. На третьем – первая часть «Линейки». Завершают пятерку самых прибыльных проектов City of Heroes и Guild Wars. ■

Выглядит симпатично, но насколько современной будет графика на момент выхода игры?

CIVILIZATION ПОКОРЯЕТ ОНЛАЙН

Все ждали после Civilization Revolution анонса Civilization 5...

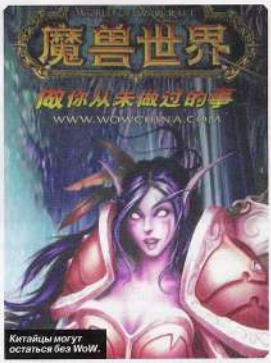
...но Мейер «запутался» в социальных сетях.

Новой игрой в сериале Civilization, над которой все так же работает культовый гейм-дизайнер Сид Мейер (Sid Meier), станет Civilization Network. Это бесплатное приложение, доступное пользователям социальной сети Facebook. По сути, новая «Цивилизация» – казуальная многопользовательская игра.

«С тех пор как студия Firaxis выпустила консольную стратегию Civilization Revolution, я думал о том, как перенести геймплей Civilization в социальные сети, – говорит Сид. – Civilization Network позволит вам и вашим друзьям создать самую могущественную цивилизацию в мире. Вы сможете координировать боевые действия, делиться технологиями, вместе с семьей или приятелями создать правительство и провести выборы. Стройте чудеса света большой компанией, шпионьте за врагами. В этой игре есть все, что вам нравится в Civilization, и она бесплатная!»

Мейер сообщил, что Civilization Network будет запущена в 2010 году. Сейчас проекту требуются бета-тестеры. Есть желание помочь – подробности ищи тут: www.facebook.com/civnetwork.

Кстати, вполне возможно, что Civilization Network создается на обломках полноценной коммерческой многопользовательской игры. Некоторое время назад издательство Take Two Interactive прекратило разработку MMO-проекта. Были уволены «лишние» сотрудники. Сейчас они открыто пишут в своих резюме, что трудились над «многопользовательской стратегией по хорошо известному бренду, который не имеют права называть». Почти все уверены, что речь идет о Civilization. ■



Китайцы могут остаться без WoW.

Китайские чиновники никак не могут решить: закрыть ли World of Warcraft или оставить все как есть. Главное управление по вопросам прессы и публикаций (GAPP) выступило с заявлением, что WoW в виде, представленном местным оператором NetEase, нарушает множество китайских законов. GAPP велела прекратить регистрацию новых игроков и перестать взимать деньги с уже имеющихся. Акции NetEase тут же упали в цене, но неожиданно на защиту WoW встало министерство культуры Китая: там считают, что GAPP превысила полномочия. Пока серверы работают, но кто знает, что будет завтра... ■

ДОПОЛНЕНИЕ К AGE OF CONAN ПОЯВИТСЯ В ТЕЧЕНИЕ ПОЛУГОДА

Rise of the Godslayer – не позже июля.

Надеемся, у Funcom хватит денег доделать The Secret World.

Норвежская компания Funcom опубликовала очередной финансовый отчет, в котором подтвердила очевидное: дела идут не ахти. За отчетные три месяца сумма убытков приблизилась к 10 миллионам долларов. На счетах Funcom сейчас больше 30 миллионов, но если так будет продолжаться, рано или поздно «золотой запас» закончится. Неудивительно, что компании пришлось сократить 20 процентов сотрудников и открыть офис в Канаде, где с налогами не так жестко, как в Норвегии. Причины убытков вполне объяснимы: интерес к фантастической Anarchy Online снижается с каждым месяцем, а Age of Conan хоть и обзавелась армией фанатов, но недостаточно многочисленной, чтобы прокормить Funcom.

Впрочем, компанию рано списывать со счетов. Rise of the Godslayer, «азиатское» дополнение к Age of Conan, выйдет в первой половине 2010 года и наверняка несколько поправит финансовую ситуацию. Funcom также удалось получить грант на 270 тысяч долларов от Фонда норвежского кино. Может помочь и очередная рекламная акция: оплатив трехмесячную подписку на Age of Conan, ты гарантированно примешь участие в бета-тестировании онлайновой ролевики The Secret World. ■

У Mythic проблемы, но WAR продолжается.

Издательство Electronic Arts объявило о намерении уволить 1500 сотрудников, чтобы сократить убытки. Решение больно ударило по студии Mythic Entertainment. Почти треть работников компании была отправлена на биржу труда. Однако не волнуйся, пока Warhammer Online: Age of Reckoning остается на плаву. Несмотря на то что недавно были закрыты еще два сервера, у игры довольно много подписчиков. А бои в начальных зонах и вовсе не стихают, поскольку Mythic заменила десятидневный пробный тур по WAR на бессрочный! Теперь ты можешь скачать эту MMO и играть сколько влезет. Правда, прокачаться выше десятого уровня «бесплатным» пользователям не дадут. ■

Автор:
Иван Гусев

ФЛЕШ-БЛОКБАСТЕРЫ

DRAGON AGE JOURNEYS: THE DEEP ROADS

CLICKPLAY 2

DRIFTING AFTERNOON

ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH

SIX FEET UNDER

ЕЩЕ ПАРУ ЛЕТ НАЗАД В БОЛЬШИНСТВЕ ИЗДАТЕЛЬСТВ ФЛЕШ-ИГРЫ НЕ ВОСПРИНИМАЛИ ВСЕРЬЕЗ. НО СЕЙЧАС СИТУАЦИЯ МЕНЯЕТСЯ. ИЗДАТЕЛИ «ВДРУГ» УВИДЕЛИ, ЧТО ЗА ФЛЕШ-ПУСТЯЧКАМИ ПРОВОДЯТ ДОСУГ МИЛЛИОНЫ ЧЕЛОВЕК. И ВОТ ELECTRONIC ARTS ОТКРЫВАЕТ ОТДЕЛ, ЗАНИМАЮЩИЙСЯ БРАУЗЕРНЫМИ ПРОЕКТАМИ, А CAPCOM ВЫПУСКАЕТ ФЛЕШ-ДЕМКУ ГРЯДУЩЕГО ХИТА ДЛЯ NINTENDO DS. ВО ФЛЕШ-ИГРЫ НАЧАЛИ ВКЛАДЫВАТЬ ДЕНЬГИ, И ЭТО РАДУЕТ.

Возможно, вторая глава DAJ будет интереснее.

DRAGON AGE JOURNEYS: THE DEEP ROADS

- **АДРЕС:** www.dragonagejourneys.com
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 8762KB
- **ОЦЕНКА:** 4

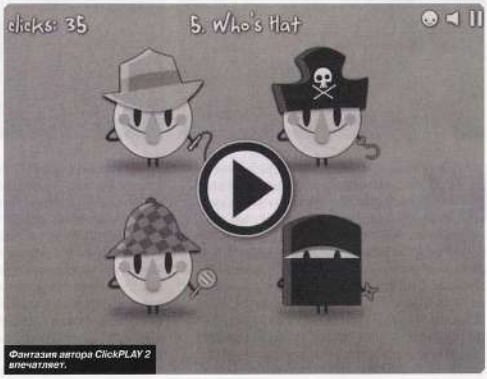
С некоторых пор в издательстве Electronic Arts действует отдел EA 2D, занимающийся созданием «браузерных блокбастеров». В его портфолио уже есть двухмерные версии Mirror's Edge и Spore Creature Creator. «Электроники» не обделили вниманием и «Dragon Age: Начало» – новую RPG от студии BioWare. В поддержку проекта была выпущена тактическая ролевая игра Dragon Age Journeys. Запланировано три главы, но пока доступна лишь одна – The Deep Roads. Dragon Age Journeys внушает уважение масштабом и проработанностью. Боевка напоминает Heroes of Might & Magic. В игре неплохой сюжет, она достаточно длинная, и в сражениях действительно приходится думать. У Dragon Age Journeys лишь один недостаток – она занудна. Пещеры, по которым бродит герой, пусты, NPC немногословны. Больше жизни, EA! ■

CLICKPLAY 2

- **АДРЕС:** games.mochiads.com/c/g/clickplay-2
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 2210KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Что нужно делать в ClickPLAY 2, ясно уже из названия. Игра требует от тебя одного: искать клавишу Play. Как найдешь, обязательно кликай на нее: перейдешь на следующий уровень. Чем меньше кликов сделаешь при прохождении, тем выше окажешься в таблице результатов. Говорят, некоторым это важно.

ClickPLAY 2 – одновременно и головоломка, и экшен, и игра-исследование. Play – будто пульт от телевизора – так просто не найти. Клавиша может быть спрятана за знаком «Высокое напряжение». Или тебе предложат сделать круг на капризной машинке и только на финише покажут Play. Большинство заданий крайне просты, но будут и такие, над которыми придется поломать голову. В общем, если есть совершенно лишние 15 минут, которые хочется приятно провести, ClickPLAY 2 – то, что нужно! Кстати, вот по этому адресу ты найдешь первую часть игры: www.mochimedia.com/games/clickplay. ■



Фэнтазия автора ClickPLAY 2 впечатляет.

DRIFTING AFTERNOON

- **АДРЕС:** www.ferryhalim.com/orisinal/g3/drift.htm
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 866KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Ферри Хелим (Ferry Halim), автор знаменитой флеш-игры Orisinal, выпустил новый проект – Drifting Afternoon. И он очень милый. Не Хелим, естественно. Проект. Такой милый, что отлично сгодится для релаксации после тяжелого дня в вузе или на работе. Вдобавок Drifting Afternoon нравится девушкам, так что если есть, кому послать ссылку, не мешкай. Игра подкупает не геймплеем, а исполнением. Drifting Afternoon напоминает приятный утренний сон: восхитительный пейзаж, краски размыты, котенок скачет по летящим пузырям. Что?! Да, все действительно так: милый котик прыгает с одного пузырька на другой. За каждый удачный прыжок дают очки. Если котенок перескочит сразу через несколько разноцветных шаров, начисляется бонус. Свалившись на землю, не теряй времени, а снова запрыгивай на пузырь. Набрать как можно больше очков – единственная задача игры. По результатам забега оглашается счет, вручаются медали и почетные грамоты. ■

Зимой особенно здорово играть в такую теплую игру.

Фанатам серии Ace Attorney хорошо знакомы эти два персонажа.

ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH

- **АДРЕС:** www.gamespot.com/misc/presentations/ace-attorney/index.html
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 1760KB
- **ОЦЕНКА:** 4

На карманной консоли Nintendo DS очень популярны игры из серии Ace Attorney. Главный герой с безумным чубом расследует преступления и защищает невиновных в суде. По ходу дела приходится собирать и изучать улики, использовать дедуктивный метод и читать километры текста (к счастью, довольно смешного). Майлс Эджворт, обвинитель из Ace Attorney, строг к себе и к преступникам. Персонаж полюбился фэнам серии, и Capcom решила посвятить ему отдельную игру. Чтобы прорекламировать Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth, была выпущена флеш-демка. В офисе Эджворта произошло убийство, и он должен распутать преступление, полагаясь на свою превосходную логику. Ищи улики, сопоставляй факты и... да, читай километры текста. А если игра понравится, придется покупать Nintendo DS – выхода полной версии на PC не предвидится. ■

SIX FEET UNDER

- **АДРЕС:** www.vox.de/flash/game.html
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 933KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Перед нами забавная игра из Дойчлянда, чей автор пытается погреться в лучах славы ныне уже легендарной YetiSports, «национального» спорта снежных людей. Крис Хилгерт (Chris Hilgert) за четыре дня сотворил забаву, остановившую работу офисов. Вряд ли на Six Feet Under ушло больше времени. Геймплей прост: ритмично жмешь клавишу «вперед», разгоняя машину, потом, оказавшись в красной зоне возле кладбища, нажимаешь «пробел» и смотришь, как далеко пролетит гроб с покойником. Six Feet Under на немецком, но вряд ли у тебя возникнут какие-либо проблемы с игрой: все просто и понятно. Проект не лишен обаяния, но особой угрозы для офисов не представляет. Рекомендуется фанатам YetiSports и ценителям незамысловатого черного юмора в духе комедии «Уик-энд у Берни». Если хотите тех же щей, но погуще, рекомендуем гоночный сериал FlatOut, фирменным знаком которого является водитель, вылетающий сквозь лобовое стекло. ■

Гроб пролетел 511 метров? Побьете рекорд?

Автор:
Святослав Торик

Деревня Павший Молот (Hammerfall) названа по имени шведской группы, играющей в жанре power metal. Ну и в честь Оргрима Рокового Молота заодно.

WORLD OF WARCRAFT

БОЕВОЕ ПРОШЛОЕ: ЧАСТЬ IX

Я ТУТ ПОСМОТРЕЛ, КОГДА ПОСЛЕДНИЙ РАЗ ПИСАЛ ПРО БОЕВОЕ ПРОШЛОЕ... ОКАЗАЛОСЬ, ЕЩЕ В ОКТЯБРЕ! ДА, НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ О «КАТАКЛИЗМЕ» И ПАТЧ С АРТАСОМ ЗДОРОВО СПУТАЛИ НАМ КАРТЫ. ТАК ЧТО ДАВНО ПРИШЛО ВРЕМЯ ВЕРНУТЬСЯ К НАШЕЙ ЭКСКУРСИИ. СЕГОДНЯ МЫ ПОСЕТИМ СЛЕДУЮЩИЕ ЛОКАЦИИ: НАГОРЬЕ АРАТИ (ARATHI HIGHLANDS), ВНУТРЕННИЕ ЗЕМЛИ (HINTERLANDS), ПРЕДГОРЬЯ ХИЛСБРАДА (HILLSBRAD FOOTHILLS) И ЗАКОНЧИМ ПУТЕШЕСТВИЕ В АЛЬТЕРАКСКИХ ГОРАХ (ALTERAC MOUNTAINS).

Тьма, пришедшая с Великого моря, накрыла ненавидимый прокура... Ой, не из той оперы. Но, в общем, здесь тоже грядет – наслаждайся, пока дают.

СТАТУС
TORICK, РАЗБОЙНИК 80-ГО УРОВНЯ

ДИСЛОКАЦИЯ
EU-DEATHWING, ВОСТОЧНЫЕ КОРОЛЕВСТВА

КОЛЫБЕЛЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Давным-давно, порядка 3 тысяч лет назад, в Нагорье Арати жили разрозненные племена людей. Рядом с ними пытались сосуществовать тролли. К сожалению, политика и дипломатия ни к чему не привели – обе расы обладали кардинально противоположными взглядами на такие аспекты жизнедеятельности, как тирания, кровавые ритуалы, право сильного и т.д. Поэтому племя арати пинками и уговорами объединило всех людей под знаменем империи Аратор, выстроило крепость Стром и показало язык клыкастым зеленокожим варварам – троллям. Впрочем, у тех уже была проблема под названием «высшие эльфы Кель'Таласа». Ее начали решать радикально, так что эльфы отправили послов в Стром, чтобы заключить первый в истории Альянс с людьми. В обмен на помощь со стороны Аратора ушастые предложили обучить сотню людей своей магии. Мечом и файерболлом рука об руку люди с эльфами победили троллей и изгна-

Такая большая крепость и такая беспомощная! Не стыдно, товарищи дизайнеры?

Развалины Дарнхольда больше ни на что не годятся. А какая крепость была раньше!

Никто не знает, кто и когда построил стену Торадина. И при чем тут Торадин, тоже никто не знает.

ли их со своих земель. Пир горой, мед-пиво пить, трава валяться – в общем, ура!

Увы, Альянс продержался не очень-то долго. Со временем люди покинули Стром и разошлись кто куда, и империя Аратор попросту перестала существовать. Лишь несколько защитников крепости остались на своем посту, заявив о создании независимого королевства Стромгард. Они также построили безымянную деревушку на северо-востоке региона. Во время Второй войны защитники Нагорья, возглавляемые Торасом Троллебоем, были разбиты Ордой. Орки полностью захватили долину Арати, включая крепость Стромгард и деревню. Впрочем, им это не помогло: после войны по-прежнему безымянную деревушку превратили в лагерь для интернированных орков.

Третья война обошла Арати стороной: Плеть (легионы нежити) сюда не добралась, зато на огонек заглянули дикие огры и могущественный Синдикат. В результате неподготовленная горстка людей сбежала из Стромгарда в небольшой каньон, закрепившись в Опорном пункте. Орки, освободившись из плена, не покинули деревню-лагерь, но назвали ее Павший Молот в честь Оргрима Рокового Молота (Orgrim Doomhammer) и сделали своей базой в Нагорье Арати.

С запада регион охраняет стена Торадина, которую возвели в стародавние времена в качестве защиты от троллей. Она же спасла королевство Стромгард от Плети, однако не помогла против Синдиката...

Но хватит грустить! Пройдем через врата, покореженные временем и отсутствием должного ухода, и окажемся на территории Предгорий Хилсбрада. Впрочем, нет, отсюда мы сразу же повернем на север и пройдем во Внутренние земли.

ЗАТЕРЯННЫЙ КРАЙ

Двофы из клана Громового Молота, если помнишь, в результате гражданской войны Трех Молотов покинули Стальгорн и отправились на поиски своей судьбы. Судьба, как оказалось, ждала их на Заоблачном пике, где обосновались коротконогие пришельцы. Именно здесь дворфы приручили своих знаменитых остроклювых грифонов. Чуть восточнее расположилось последнее в Лордероне поселение высших эльфов – Сторожка Кель'Данил. А на севере – огромное древнее дерево Серадан, рядом с которым расположен один из четырех порталов в Изумрудный Сон.

Но больше всего тут лесных троллей. Именно Внутренние земли когда-то были сердцем империи Амани, протянувшейся по всему Восточному континенту. Однако потом сюда пришли высшие эльфы, и тролли быстро поняли, что ни число, ни природная хитрость их не способны противостоять разрушительной магии длинноухих. Империя распалась, оставив на севере небольшой анклав из трех народов: племя Порочной ветви, засевшее в городе Джинта'Алор и в районе алтаря Зула; племя Сухокожих, обжившее храмы Шадра'Алор; и племя Сломанного клыка – единственное подписавшее союз с Ордой.

В принципе делать тут особенно нечего. Внутренние земли станут действительно важны для игроков лишь с выходом дополнения Cataclysm, когда локацию полностью переделают: установят нейтральный порт, откроют проход из Нагорья Арати и снизят требова-

Крепость Стромгард во всей своей красе. Да уж, каково человечество, такова и колыбель...

IN LOVING MEMORY

На юго-востоке Предгорий Хилсбрада, южнее Дун Гарока находится монумент. Он посвящен реальному человеку по имени Энтони Рэй Старк. Ходили слухи, что это первый человек, создавший персонажа-дворфа, что он работал в Blizzard и погиб в автокатастрофе и много чего еще. Один из его знакомых рассказал такую историю: «Я встретил Тони Старка (это его реальное имя, Железный человек тут ни при чем) за несколько месяцев до его смерти. Мы оба любили тусоваться в одном табачном магазинчике. Хотя нас и нельзя было назвать друзьями, он мне нравился. Я видел его по нескольку раз в неделю: по вторникам мы встречались с ним и другими ребятами, играли в WoW и курили сигары. Кое-кто из них работал в Blizzard и дружил с Тони (сам он был ипотечным брокером). Тони погиб во время глубоководного погружения: что-то случилось с сердцем. Я был тронут тем, что друзья Тони из Blizzard сподобились воздвигнуть ему целый памятник в игре. Он был добавлен в одном из патчей через несколько месяцев после смерти Тони».

Эти холмы скрывают много интересного… Например, базу тайной гильдии воров и убийц.

♠ *Странбрад похож на город-призрак, но на самом деле здесь полно убийц и разбойников, поджидающих невинные жертвы.*

ния к заданиям до 30–35-го уровня (сейчас – 40–50-й). А пока что вернемся по единственной тропинке на юг, в Предгорья Хилсбрада.

ВЕЧНАЯ ВОЙНА

Вряд ли во всем Азероте найдется более кровавое местечко. Нет-нет, тут вовсе не бродят злые драконы, а древние боги не превращают мирных животных в разъяренных чудовищ. Просто именно здесь так часты столкновения Альянса и Орды (речь идет о PvP-серверах). Низкоуровневые герои одной стороны, еще не почувствовавшие горький привкус смерти, задирают игроков противоположной фракции. Ситуация «а я папу позову!» разворачивается несколько раз в час. В итоге – трупы по всему Хилсбраду. Неудивительно, что до появления полей сражения эта локация была также известна как Killsbrad Foothills, Gankbrad и Pwnshore. Исторически, кстати, складывалось то же самое. Бойня следовала за бойней. Еще во времена Второй войны здесь разворачивались кровопролитные битвы орков и троллей против людей и высших эльфов. В Третью войну каратели Плети полностью зачистили местный городок Мельница Таррен, хотя позже Отрекшиеся объявили его своей вотчиной. Но в остальном Предгорья Хилсбрада остались нетронуты. В Южнобережье более или менее нормально живут люди – им, впрочем, недолго осталось. В дополнении Cataclysm их вместе с островом Чистилища смоет навсегда.

На северо-востоке, откуда мы вышли из Внутренних земель, можно найти еле заметную тропинку, которая ведет в холмы, к поместью гильдии воров и убийц «Черный ворон». Если ты не разбойник, тебе там делать нечего, так что спустимся вниз. У подножия холмов расположилась крепость Дарнхольд. Это та самая легендарная тюрьма, где Тралла воспитывали как будущего гладиатора на потеху публике. Кстати, там он и получил свое имя, в переводе с английского означающее «раб». Чуть южнее находится самое бесполезное в игре подземелье дворфов Дун Гарок. В нем нет ни заданий, ни торговцев, и единственная цель его существования – задание Орды «убить кучу охраны в Дун Гароке».

В центральной северной части региона, прямо за мельницей Таррен, находится проход в Альтеракские горы, куда мы с тобой и направимся. Еще туда можно пройти вдоль реки к востоку отсюда или обогнув горы с запада.

ИСТОЧНИК ЗЛА

В этих неуютных заснеженных горах когда-то обитали люди. Да, мне тоже трудно в это поверить: немногочисленная нация Альтерак не просто жила здесь, но и успела построить огромный одноименный город. А еще небольшой городок Странбрад неподалеку. Возглавлял королевство Альтерак лорд Эйден Перенольд. Во Второй войне он принял решение присоединиться к Альянсу и помочь ему войсками и провизией. Но при этом, опасаясь победы Орды, вел тайные переговоры с зеленокожими. Как результат – диверсии, подрывы, перехваты и даже покушение на главного паладина Утера Светоносного. Когда выяснилось, кто стоит за всем этим, Торас Троллебой привел свою армию из Стромгарда и казнил нерадивого правителя. По окончании войны Торас попросил часть Альтерака в свою вотчину, но что-то не сложилось. Альтеракцы же, вкусившие плоды нечестной игры, продолжали исподтишка делать гадости. Во время Третьей войны они помогли шаману Нерзулу в поисках магических артефактов для открытия новых порталов. После окончательной победы Альянса разбежались кто куда – в основном вступили в могущественный Синдикат. Кстати, возглавляет его не кто иной, как Алиден Перенольд, сын того самого короля-предателя.

Центральная часть региона – руины города Альтерак. Здесь бродят огры из клана Раздробленного хребта, во всем мире только здесь растет морозник, а еще каждый Новый год сюда прибегают толпы среднеуровневых персонажей, чтобы выполнить рождественское задание. Западная часть Альтеракских гор – это их подножие, вдоль которого растянулся берег озера Лордамер, и кратер, оставшийся от телепортации города-государства Даларан. А западнее кратера расположился Серебряный бор, о котором мы поговорим в следующий раз. До новых встреч! ■

♥ *Так сложилось еще с классической WoW: говорим «Альтерак» – подразумеваем «огры».*

В мельнице Таррен гнусные алхимики Отрекшихся ведут свои бесчеловечные эксперименты! Ну как тут не напасть на еретиков?

Автор:
Денис Кублицкий

СТАТУС
ФЕЯ ЭОНАРА, 13-Й УРОВЕНЬ

ДИСЛОКАЦИЯ
ФЕНИКС, СТОЛИЦА ЛИН-ФЭН

ПОДНЕБЕСЬЕ

«ДИАБЛО»-ОНЛАЙН

ПОСЛЕ СМЕРТИ ПРАВИТЕЛЯ ХУАНЬ-ДИ ПОДНЕБЕСНАЯ ИМПЕРИЯ РАСКОЛОЛАСЬ НА ЧЕТЫРЕ ВРАЖДУЮЩИХ ЦАРСТВА: ЯНЬ-ТЯНЬ, ПАНЬ-ДИ, ЛИН-ФЭН И ЦАН-ЮНЬ. И НЕ НАШЛОСЬ ПОКА ЧЕЛОВЕКА, КОТОРЫЙ ОБЪЕДИНИЛ БЫ ПРОТИВОБОРСТВУЮЩИЕ СТОРОНЫ В СИЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВО. НЕТ, ЭТО НЕ ЗАВЯЗКА ОЧЕРЕДНОГО КИТАЙСКОГО ФИЛЬМА О МОГУЧЕМ ВОИНЕ, СПОСОБНОМ СПАСТИ СВОЙ НАРОД. «ПОДНЕБЕСЬЕ» – МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ОНЛАЙН-ИГРА, ОСНОВАННАЯ НА ВОСТОЧНОЙ МИФОЛОГИИ, ДА ЕЩЕ И С ВИДОМ СВЕРХУ! ПРИЧЕМ ЕЙ ЭТО ТОЛЬКО К ЛИЦУ.

Давным-давно (конечно, не так давно, как во времена имперского Китая), когда только начали появляться первые графические многопользовательские ролевые игры, все они были двухмерными. Никто и представить не мог, что через каких-то 5–10 лет трехмерность станет таким же непременным атрибутом MMORPG, как эльфы и эпическое оружие, – исключения действительно крайне редки. Впрочем, Ultima Online и Ragnarok Online по сей день пользуются популярностью, показывая нам, что жизнь в трех измерениях – не главное. «Поднебесье» чтит славные традиции предков, при этом напоминая о классических однопользовательских бродилках: игра здорово похожа на Diablo. Здесь даже классы персонажей такие же: воин, лучница и маг.

КЛАССИКА ПО-КИТАЙСКИ

Видно, что разработчики решили не изобретать колесо и просто воплотили в игре известные и любимые классические архетипы. Воин – мастер ближнего боя, способный не только наносить урон, но и защищать соратников. Маг атакует врага на расстоянии заклятиями разрушительной силы. Фея мастерски владеет стрелковым оружием, а еще умеет приручать зверей и лечить союзников. К слову, при создании героя можно выбрать только имя, цвет волос и прическу. Все равно ты будешь видеть своего персонажа лишь сверху, так что одежды и цвета волос вполне хватает, чтобы отличить его от врагов. Кроме того, альтер-эго всегда находится в центре экрана, а приближая и удаляя ка-

ИНТЕРНЕТ:
www.skiesgame.ru
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА ИГРЫ:
470Mb

Низкоуровневому персонажу долгое время придется убивать лишь беззащитных животных. Но когда-нибудь наверняка придется столкнуться с чем-то подобным.

В игре определенно есть симпатичные пейзажи. Пусть даже со скелетами.

▲ Редкая многопользовательская игра обойдется без заплывов к сундуку с сокровищами.

меру, можно увеличить дальность обзора или взглянуть на персонажа поближе. Несмотря на вид сверху, технически «Поднебесье» является трехмерной игрой, просто камера зафиксирована над персонажем, создавая эффект двухмерности картинки. Недостатком это назвать нельзя: выглядит игра очень приятно, при этом обладая скромными системными требованиями и небольшим размером клиента. А еще здесь замечательная музыка, объединяющая восточные мотивы с красивым эмбиентом: под такой звукоряд грех не покрошить монстров и не выполнить десяток-другой заданий.

ПОРУЧЕНИЯ ДЛЯ НОВИЧКОВ

Удивительно для пришедшей с Востока игры, но за выполнение квестов здесь дают достаточно много опыта и неплохие награды. Конечно, с ростом уровня персонажа число заданий уменьшается, но в самом начале игры тебе предложат выполнить связную цепочку поручений, знакомящую с миром игры и одновременно являющуюся обучением. На этом этапе игры для всех персонажей «Поднебесья» ты являешься лишь зеленым новичком, поэтому относиться к тебе будут соответственно. Приготовься бегать от одного наставника к другому, доставляя послания и мелкие посылки. Следует отдать должное авторам игры, топать долго не придется, а все нужные персонажи отмечены на карте. А еще здесь есть функция автоматического перемещения к ключевым точкам – такой себе автопилот: нажал кнопку, и персонаж бежит куда нужно (лишь изредка сбиваясь с пути или застревая). Пожаловаться можно только на локализацию: перевод выполнен неплохо, хотя изредка отдельные предметы и умения в разных описаниях и диалогах называются по-разному. А вот переносы строк – настоящая проблема: они осуществляются «по живому», разрывая слова. Справедливости ради отметим, что это бич всех китайских игр, ведь в оригинале текст написан иероглифами, поэтому разработчики не озаботились созданием соответствующей системы переноса. Хотя кого волнуют тексты в игре, где главное – убийство монстров?

ПОДНЕБЕСНЫЕ БОЙЦЫ

Сражения слабо отличаются от того, что мы видели в Diablo и привыкли видеть в других MMO: выбрал цель, нажал кнопку атаки – и персонаж планомерно разделывает врага. Критические удары, промахи, блокирование атак – без этого тоже не обошлось. Каждому классу доступны мощные удары по одиночной цели, а также заклинания и приемы, наносящие урон сразу нескольким противникам – здесь тоже все стандартно. Активные боевые умения, доступные с десятого уровня (до этого приходится обходиться только автоатакой), у каждого класса разделены на три дерева, каждое из которых отвечает за определенный набор навыков. Например, для феи группами умений являются владение луком, арбалетом и выживание (сюда входят управление призванным существом и лечение союзников).

В общем, здорово похоже на деревья талантов в World of Warcraft или Diablo 2. Но есть и отличия: чтобы выучить первый уровень навыка, надо прочесть соответствующую книгу, а роль очков умений играет энергия Ци – по мнению китайцев, основа всего живого на земле, порожденная взаимодействием Инь и Ян. В «Поднебесье» персонаж накапливает Ци, убивая монстров и принимая особые пилюли, которые можно изготовить у местных алхимиков, собрав необходимые травы. Вообще, в плане развития персонажа «Поднебесье» мало отличается от других представителей жанра. То же можно сказать и об элементах, присущих всем без исключения MMO.

БОРЬБА ЗА ВЛАСТЬ

Сбор трофеев с убитых противников, поиск лучшей экипировки и подземелья, объединение в группы и кланы с другими игроками, ездовые животные, торговля, ремесла и создание предметов – все это в игре есть. Не обойден вниманием и режим PvP, ради которого многие играют в MMORPG. Тебе предстоит сражаться с игроками противоположных фракций – как ты уже догадался, представителями государств, враждующих с царством, которое ты выберешь при создании персонажа. Для персонажей низкого уровня PvP-бои заказаны, но это как раз позволит освоить свой класс, кромсая монстров, и привыкнуть к виду сверху – как я уже говорил, нестандартному для современных онлайн-игр. Впрочем, висящая над головой персонажа камера вносит лишь незначительные корректировки в игровой процесс: естественно, к врагу не получится незаметно подобраться со спины, нельзя перепрыгивать мелкие препятствия. А управлять перемещениями своего персонажа приходится с помощью мышки, что может не понравиться игрокам, привыкшим к WASD.

«Поднебесье» не претендует на мировое господство, зато дает редкую возможность увидеть, какими могли бы быть сегодняшние MMO, если бы они пошли по стопам Ultima Online, а не первой EverQuest, которая де-факто сделала полное 3D стандартом в жанре. И мне слабо верится, что в ближайшем будущем в этом отношении что-то изменится. ■

♥ Одно из типов заданий – провести телегу с грузом из точки А в точку Б.

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Николай Арсеньев

НОВИНКИ КОМПЬЮТЕРНОГО МИРА

ДОМАШНИЙ СУПЕРКОМПЬЮТЕР

ASUS ESC1000: эра персональных суперкомпьютеров началась

Хочешь завести у себя под столом суперкомпьютер с терафлопной производительностью? На здоровье. ASUS как раз представила систему ESC1000, разработанную совместно с NVIDIA и университетом National Chiao Tung University. Как ты уже догадался, в основу системы легли графические процессоры NVIDIA Tesla (3x Tesla c1060 и 1x Quadro FX5800), с помощью которых и удалось достичь невероятной производительности в 1.1 терафлопа при тестировании в LAPACK. Процессор Intel Xeon W3580, работающий на частоте 3.33 ГГц, и 24 Гбайт ОЗУ дополняют общую картину. Одна система может заменить 32 традиционные рабочие станции. Занятно, что даже настолько мощной системе для работы хватило блока питания мощностью 1100 Вт. Остается только добавить, что влетит такая система в копеечку – 24 519 долларов.

Впрочем, не спеши расставаться с деньгами, для игр тебе достаточно построить SLI/CrossFire-систему. А наши рекомендации на эту тему ты сможешь увидеть в разделе «Конфигурация».

МЫШЬ ДЛЯ ФАНАТОВ MMO-ИГР

Razer Naga

Специально для любителей MMO-игр Razer выпустила уникальную мышь Razer Naga. О традиционно высоком качестве продукции этой компании говорить можно долго, но лучше мы отведем выделенное пространство описанию особенностей новинки. Razer Naga насчитывает рекордное количество программируемых кнопок – 17 штук. Из них 12 размещены на боковой части корпуса, кнопки удобно лежат под большим пальцем.

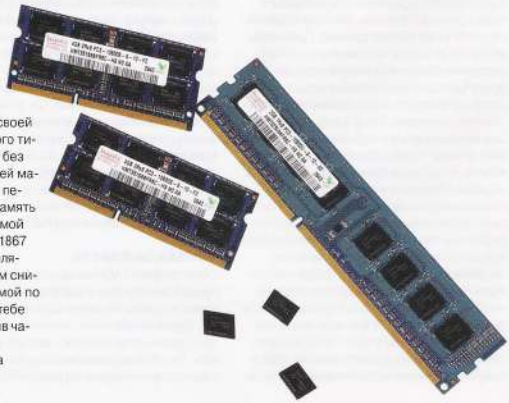
Razer позаботилась о тебе и разработала готовые дополнения для MMO-игр, на данный момент список включает World of Warcraft и Warhammer Online. Addons позволят тебе сохранить неограниченное количество профилей раскладок команд и тысячи различных команд в игре для каждого персонажа. Дизайн новинки как всегда на высоте, в основе лежит оптический сенсор с лазерной подсветкой Razer Precision поколения 3.5G с разрешением 5600 dpi, тефлоновые ножки Ultraslick гарантируют отличное скольжение. Впрочем, это не отменяет необходимости использовать качественный коврик. Стоимость Razer Naga – 4020 рублей.

DDR3: ЕЩЕ БЫСТРЕЕ, ЕЩЕ ЭКОНОМИЧНЕЕ

Hynix перевела память на новый техпроцесс

Память DDR3 SDRAM перестала быть роскошью, Intel и AMD имеют в своей линейке множество процессоров со встроенным контроллером данного типа памяти, а в случае со старыми добрыми ЦП Core 2 еще проще – им без разницы, какую оперативку ты поставишь, все зависит от возможностей материнской платы. Так вот, у Hynix есть хорошая новость для тебя – они перевели чипы памяти на тонкий 40-нанометровый техпроцесс. Новая память рассчитана на работу с частотой 1333 МГц при напряжении 1.5 В. В самой Hynix утверждается, что этим чипам без проблем покоряется частота 1867 МГц (3.7 Гбайт/с), что вместе с переходом на новый техпроцесс позволяет увеличить производительность памяти более чем на 60% и при этом снизить энергопотребление на 40% по сравнению с памятью, производимой по устаревшим 50-нанометровым нормам. Делай выводы: такая память тебе обойдется дешево, ну а раскрыть потенциал ты сможешь сам, повысив частоту и напряжение.

P.S. Прежде чем делать это, позаботься об охлаждении – подстраховка никогда не помешает.



ПОЛУЧИ USB 3.0 УЖЕ СЕГОДНЯ

Sharkoon анонсировала карту расширения USB 3.0

Не терпится вкусить преимущества скоростного стандарта USB 3.0? Милости просим! Пока Intel не торопится встраивать поддержку перспективного протокола в свои чипсеты, другие компании, пользуясь случаем, представляют свои альтернативы прогрессивным IT-пользователям. Для справки: USB 3.0 обеспечивает пропускную способность в 4.8 Гбит/с, версия 2.0, в свою очередь, гарантирует максимум 480 Мбит/с (на практике что-то около 250 Мбит/с). Sharkoon выпустила сразу карту расширения с портами USB 3.0 и кредл для жестких дисков с соответствующими разъемами. Sharkoon USB3.0 Host Controller Card устанавливается в порт PCIE x1, для работы потребуется запитать устройство стандартным Molex-кабелем. Обратная совместимость с USB 2.0 и 1.1 сохранена. Иначе не могло и быть. Ждать появления устройств с поддержкой USB 3.0 необязательно, можно воспользоваться кредлом SATA QuickPort USB 3.0 от той же Sharkoon, который совместим с 2.5- и 3.5-дюймовыми винчестерами.

БЫСТРЫЙ BACKUP

Внешний винчестер Samsung Story Station Plus с eSATA

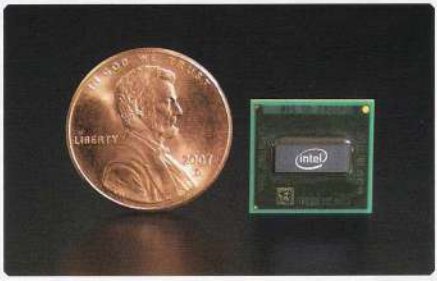
Пока энтузиасты гонятся за USB 3.0, компания Samsung решила не тратить время и выпустить актуальное и практичное устройство – внешний жесткий диск Story Station с приставкой Plus, оснащенный высокоскоростным соединением eSATA, ну и USB 2.0 до кучи. Все просто и лаконично: компактный кейс серого цвета, выключатель, внутри 3.5-дюймовый жесткий диск от самой Samsung (не будут же они ставить винчестеры своих конкурентов) емкостью 1, 1.5 или 2 Тбайт. В режиме ожидания устройство потребляет всего 0.1 Вт. ПО позволяет создавать копии нужной информации в любой момент или по расписанию. Для защиты данных предлагается воспользоваться утилитой SecretZone, а для полной защиты от доступа к устройству – программой SafetyKey. Вариант внешнего винчестера объемом 2 Тбайт с трехлетней гарантией обойдется примерно в 299 долларов. И, правда, к чему гоняться за новинками, когда привычный eSATA обеспечивает пропускную способность до 300 Мбайт/с?

АТОМ'НАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

Intel Atom станет еще лучше

Intel Atom собрал много похвал и стал настоящим бестселлером. Его используют в нетбуках и неттопах. Некоторые производители, такие как Zotac, например, выпускают материнские платы Mini ITX с Atom, скрещенным с чипсетом NVIDIA ION. Подобная связка обеспечивает отличную скорость в любых приложениях. Все хорошее можно сделать еще лучше. Intel планирует выпустить обновление платформы в 2011 году.

Процессор переведут на 32-нанометровые рельсы, однако интересно другое – почти наверняка в новый ЦП будет встроено графическое ядро. Ожидается, что оно будет совместимо с DirectX 10, научится декодировать HD-видео, а также обеспечит поддержку разъемов DisplayPort, HDMI и др. Поддерживаемый тип памяти – DDR3 SDRAM, канал всего один. В общем-то неплохо, другой вопрос: что делать NVIDIA в такой ситуации, сможет ли и здесь компания вклиниться и предложить нам альтернативу? Очень хотелось бы верить в это, ведь конкуренция нам только на руку.



ВИДЕОКАРТЫ НАСТУПАЮТ

Ускорь Flash-видео с помощью видеокарты

Когда-то центральный процессор отвечал чуть ли не за все, но модный тренд последних лет – перекладывать нагрузку с процессора на видеокарту. В играх видеокарты отвечают за физику, кодируют видео и рендерят графику в 3D-приложениях, а теперь учатся обрабатывать Flash-видео. Версия Flash 10.1 еще не финальная, но уже сейчас позволяет оценить преимущества использования видеокарт при обработке видео. Первые тесты показывают, что эффект и в случае с графикой от NVIDIA и Intel весьма существенный, чуть меньший получается в случае с продукцией ATI. Скорее всего, это проблема драйверов и в будущем все исправится. На ускорении видео дело не остановится, в будущем появится возможность обработки и Flash-анимации с помощью графического ядра. Если так пойдет и дальше, чем же займется центральный процессор? Вопрос остается открытым.

Автор/тестер:
Алексей Поляков

ВЫБИРАЕМ ЗВУК

СРАВНИТЕЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ АКУСТИЧЕСКИХ СИСТЕМ ФОРМАТА 5.1

Думаем, проблема выбора акустики для компьютера или домашнего кинотеатра стоит не только перед заядлыми меломанами. Редкий современный ПК имеет на выходе звуковой платы лишь пару неразумительных «пищалок», которые издают звук, представляющий собой нечто среднее между встроенным в корпус динамиком и старым советским телевизором. Ведь компьютер сегодня чаще всего заменяет (или дополняет) музыкальный центр и домашний кинотеатр. Слушать музыку хочется с нормальным качеством, не говоря уже об играх, звуковое сопровождение в которых является важной составляющей эффекта присутствия. Сегодня мы протестировали восемь акустических систем разного ценового диапазона. Объединяет их то, что все они 5.1-канальные: ведь объемный звук фактически уже стал стандартом дефакто.

ТЕХНОЛОГИИ

Напомним, что акустическая система 5.1 состоит из пары фронтальных сателлитов (если колонки в комплекте разные по уровню звучания, то, как правило, сюда подключаются наиболее качественные, и на них же выводится звук в стереорежиме), пары задних, обеспечивающих дополнительную объемность звука, переднего динамика и сабвуфера, ответственного за передачу низких частот, с которыми не справляются остальные сателлиты. Если диапазон частот указывается двумя парами цифр (например, 20–180, 100–20 000 Гц), это означает, что первый диапазон покрывает сабвуфер, второй – все остальные сателлиты. При самостоятельной сборке системы важно, чтобы диапазоны «состыковывались», лучше с некоторым нахлестом. Если вы покупаете готовый комплект, то об этом должен был позаботиться производитель, но проверить лишний раз все равно не мешает.

От материала корпуса колонок напрямую зависит качество звука. Самый дешевый вариант – это пластик. Более дорогой и качественный – MDF (материал, прессованный из мелких деревянных опилок, фактически более качественный аналог древесно-стружечной плиты, используемой в производстве мебели). Наиболее дорогой вариант – массив дерева. Фокус в том, что многие производители для привлечения покупателей указывают в ТТХ слово «дерево», но в действительности это MDF. А поскольку акустические системы обычно окрашиваются или отделываются шпоном/пленкой, выявить обман без разрушения колонки практически невозможно. Поэтому в спорных вариантах мы указывали тот материал, который заявил в технических характеристиках производитель.

Соотношение сигнал/шум выражается в децибелах. Чем больше цифра, тем (теоретически) чище звук.

Суммарная мощность также является важной характеристикой, так как многие выбирают себе комплект именно исходя из этого параметра. На самом деле на качество звука он влияет лишь косвенно, а на максимальной громкости музыку мало кто слушает. Если же есть желание провести небольшую войну с соседями, то стоит учитывать, что качество звука, выдаваемое многими комплектами на максимальной громкости, мягко говоря, невысокое. Но во время тестов мы оценивали акустику и по этому параметру.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Акустические системы тестировались следующим образом. Качество объемного звука 5.1 проверялось с помощью идущей в комплекте с системной платой утилиты, генерирующей объемный звук, а также с помощью фильма в формате DVD. Далее мы прослушивали музыку различных стилей (электроника, рок, классика, этника) и в различных форматах (audio CD и MP3). Последнее связано с тем, что формат MP3, несмотря на потери в качестве звука, пользуется огромной популярностью, а технические огрехи этого формата совершенно по-разному проявляются на различных колонках. И если на одной акустической системе разницы с несжатым аудио практически незаметно, то на другой (как правило, более дорогой и качественной), результат компрессии MP3 может довольно существенно резать слух. Кроме того, мы проверяли в отдельности качество звучания как сателлитов, так и сабвуфера, поочередно их отключая.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

- A4Tech A5-53
- BBK MA-970S
- Edifier DA5000
- Genius SW-HF5.1 6000
- Logitech X540
- Microlab A-6612
- Microlab X14
- Sven IHOO T100

A4TECH AS-53

Комплект от A4Tech представляет собой пять совершенно одинаковых небольших пластиковых сателлитов серебристого цвета и несколько более внушительный с виду сабвуфер кубической формы (его корпус, кстати, сделан из MDF). Как показали тесты, именно он и делает звук: маленькие пластиковые колоночки без сабвуфера слушать совершенно невозможно. Комплект, несмотря на невысокую цену, производит довольно приятное впечатление: нужно только найти с помощью ручек на панели управления оптимальное соотношение громкости сателлитов и сабвуфера. Кстати о панели управления: она имеет лишь регулятор громкости в целом. Эквалайзера как такового нет. Низкие частоты воспроизводятся, как уже говорилось, вполне адекватно, поэтому для прослушивания рока, а также для игр (взрывы, удары об стену, тяжелое музыкальное сопровождение) этот комплект в качестве бюджетного варианта довольно неплох. Что же касается музыки, в которой преобладают высокие частоты (классика, фолк, некоторая часть электроники), то здесь, увы, комплект начинает «захлебываться», и звук из маленьких пластиковых сателлитов идет, мягко говоря, не совсем естественный. Правда, хрипов не наблюдается даже на максимальном уровне громкости.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Комплект недорогой; сабвуфер выдает низкие частоты довольно приличного качества.
- Сателлиты выдают звук такого качества, что без сабвуфера слушать его тяжело.

BBK MA-970S

Эта акустическая система выглядит элегантно, если не сказать роскошно: корпуса всех компонентов отделаны под орех материалом, очень похожим на настоящий деревянный шпон. Передние панели сателлитов и сабвуфера черные, полированные до зеркального блеска, с серебристыми элементами. Пара фронтальных колонок существенно больше задних и оснащена резиновыми ножками. В комплекте поставляется довольно аскетичный пульт ДУ с минимумом кнопок, позволяющий регулировать соотношение высоких и низких частот, а также делать громче/тише те или иные сателлиты (правда, к сожалению, в очень небольших пределах). На сабвуфере, совмещенном с усилителем, никаких органов управления нет: даже включить комплект без пульта невозможно. Это может создать проблемы, если пульт затеряется или в нем сядет батарейка. Несмотря на то что позиционируется продукт как комплект для домашнего кинотеатра, производитель не забыл положить в коробку провода для подключения к звуковой плате компьютера с разъемами типа jack. Очень понравились басы: глубокие, насыщенные, с хорошей детализацией (музыка, идущая из сабвуфера, вполне различима даже без подключенных сателлитов). Остальные компоненты также звучат в целом достойно, хотя, как нам показалось, в области высоких частот немного не хватает детализации. Кроме того, фронтальные колонки оснащены сзади низкочастотными свистками и участвуют в формировании басов. Очень качественно звучит и весь комплект в целом.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Роскошный дизайн; хорошее качество звука.
- Регулятор громкости есть только на пульте; громкость отдельных сателлитов регулируется в очень небольших пределах.

EDIFIER DA5000

Большую часть увесистой коробки занимает сабвуфер: у этой модели он действительно огромный. Сателлиты совсем небольшие, но на удивление тяжелые. Дизайн всех элементов строгий, выдержанный в едином стиле: черные матовые поверхности с минимальным количеством серебристых элементов. В комплекте идет пульт управления; кроме того, все основные настройки доступны с расположенной на сабвуфере панели, правда, не слишком удобной, состоящей всего из трех кнопок. Во всяком случае регулятор громкости хотелось бы видеть скорее в виде традиционно вертящейся ручки. Провода для подключения сателлитов производитель отмотал с хорошим запасом: их вполне хватит, чтобы разнести колонки по дальним углам довольно большой комнаты. Комплект продемонстрировал прекрасное звучание во всем спектре частот. Звук кристально чистый, глубокий, насыщенный и действительно окружает. Басы даже при выкручивании на максимум не глушат музыку, сохраняя хорошую детализацию звука. Правда, они не бьют по ушам и некоторым из поклонников тяжелой музыки могут показаться слабоватыми. Зато от прослушивания классической музыки на этой системе мы получили истинное наслаждение. Превосходно передаются и высокие частоты, несмотря на крошечные по сравнению с сабвуфером сателлиты.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Превосходный звук во всем диапазоне частот; богатые возможности настройки.
- Высокая цена комплекта; если не использовать пульт, управление не слишком удобно.

GENIUS SW-HF5.1 6000

Комплект внешне производит вполне благоприятное впечатление, хотя и выполнен без каких-либо изысков. Колонки отделаны под красное дерево (правда, хорошо заметно, что это именно пластик, так что особо дорогим комплект не выглядит). Что касается материала, то производитель указывает в спецификации дерево. Тем не менее на необработанном срезе в тыльной части отчетливо видно, что это именно MDF. В комплекте имеется пульт ДУ, но большая часть функций доступна и с панели управления, расположенной на сабвуфере. Приятно, что регулятор громкости «классический» и довольно большой. Все сателлиты, кроме центрального, совершенно одинаковы, но тем не менее каждый из них промаркирован в соответствии с его назначением. Помимо 5.1-канального входа имеется целых три двухканальных, так что к этому комплекту можно единожды подключить всю имеющуюся в доме аудиовидеотехнику и в дальнейшем не заниматься перетыканием проводов туда-сюда. Что касается звука, то он неплохой, но не более того. От комплекта за такую цену ждешь все же чего-то более выдающегося: превосходной детализации, сногсшибательных басов или чего-то еще. Здесь ничего этого нет: вполне обычный, хотя и достаточно качественный звук. Более того, если низкие частоты выкрутить на минимум, а высокие на максимум, то сателлиты на максимальной громкости начинают заметно хрипеть.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Большое количество входов позволяет подключить к комплекту всю имеющуюся в доме технику; одинаково удобное управление как с пульта, так и с помощью кнопок.
- Звук неплох, но все же не вполне оправдывает высокую цену комплекта.

LOGITECH X540

Признаться, мы и не ожидали от этого комплекта чего-то выдающегося. Небольшие пластиковые сателлиты, пластиковый же сабвуфер... Любопытна конструкция сателлитов: легким поворотом подставки настольные колонки превращаются в настенные, и наоборот. Проводной пульт управления напоминает скорее какое-то игровое устройство типа джойстика. На нем расположены: кнопка включения, регулятор громкости, регулятор басов и кнопка Matrix, при нажатии на которую система преобразует звук из двухканального источника в звук формата 5.1. Звук при этом действительно меняется, но, честно говоря, намного более объемным не становится. Звучать комплект может достаточно громко, но это, к сожалению, все, что можно сказать хорошего о качестве звука. Сабвуфер издает невразумительный низкочастотный рев; звук, идущий из остальных сателлитов, также не назовешь выдающимся. Иногда регулятором баса удается найти приемлемое соотношение звука сабвуфера и сателлитов, но не более того.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Компактность, простота сборки, оригинальное конструктивное решение сателлитов.
- При не самой низкой стоимости этого комплекта звук не самая сильная его сторона.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хорошее качество звука за небольшую цену; скромный, но приятный дизайн; аналоговые регуляторы на усилителе.
- Невысокая детализация в области низких частот; очень короткий сетевой кабель у усилителя.

MICROLAB A-6612

Несмотря на невысокую цену, выглядит комплект вполне солидно: сателлиты и сабвуфер средних размеров качественно отделаны под черное дерево. Усилитель не встроен в сабвуфер, а представляет собой отдельную металлическую коробку. На нем расположены четыре регулятора громкости: общий, для сабвуфера и фронтальных, а также задних сателлитов. Приятно, что это именно вращающиеся ручки «аналогового» типа, а не кнопки: регулировать баланс, вертя их, гораздо быстрее, приятнее и удобнее. Качество звучания столь недорогого комплекта нас приятно удивило. Конечно, ждать потрясающих, пронизывающих до костей басов от него не стоит, но в целом звук чистый и хороший. В среднем диапазоне частот детализация очень неплохая. Что интересно, даже при отключенном сабвуфере сателлиты выдают звук вполне приличного качества и передают самостоятельно часть низкочастотного спектра. Как показали наши тесты, этот комплект прекрасно справляется с классической музыкой, хорошо передает человеческий голос. Электроника звучит также неплохо. Разве что детализация низких частот слабовата, поэтому любители рока могут несколько разочароваться. Впрочем, еще раз повторяем: для комплекта за такие деньги это более чем приличные результаты.

ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК

	Материал корпуса	Мощность сабвуфера, Вт	Мощность сателлитов, Вт	Диапазон частот, Гц	Соотношение сигнал/шум, Дб	Габариты сабвуфера, мм
A4Tech AS-53	Сабвуфер - MDF, сателлиты - пластик	18	5x8	45-180, 150-20000	70	210x210x210
BBK MA-970S	MDF	80	5x40	20-180, 100-20000	85	391x286x175
Edifier DA5000	Дерево	60	5x12	20-20000	85	270x300x435
Genius SW-HF5.1 6000	MDF	100	5x20	40-20000	80	213x410x360
Logitech X540	Пластик	25	4x7,4(тыл. фронт) 15,4 (центр)	40-20000	n/a	286x165x248
Microlab A-6612	Дерево	69	69	50-20000	65	244x222x228
Microlab X14	Пластик	135	135	30-20000	75	220x360x325
Sven IHOO T100	MDF	50	5x20	40-125,125-22000	n/a	200x360x420

MICROLAB X14

Еще один участник нашего теста от Microlab. В отличие от модели Microlab A-6612 здесь корпуса сателлитов выполнены из пластика. Удивительно, что комплект при этом немного дороже. Сами сателлиты маленькие и выглядят достаточно дешево. Их можно как поставить на стол, так и повесить на стену (в комплекте даже поставляются дюбели и саморезы для этой цели). Сабвуфер довольно серьезных размеров, но, увы, тоже пластиковый. Управление возможно либо с пульта ДУ, либо с помощью передней панели, правда, оно кнопочное и не слишком удобное. Помимо входа 5.1 имеется пара двухканальных выходов.

Звук у комплекта совершенно обычный. Не ужасный, но и абсолютно ничего выдающегося в нем нет. Достаточно большая суммарная мощность 135 Вт позволяет слушать музыку громко, но уже приблизительно на середине громкости детализация звука (особенно в спектре низких частот) существенно теряется и начинаются завывания. Пожалуй, основной плюс данного комплекта – это его компактность: все сателлиты свободно разместятся на маленьком компьютерном столе, оставив еще немного свободного пространства (конечно, при условии, что сабвуфер стоит под столом).

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Компактность; два двухканальных входа (помимо 5.1).
- Качество звука, учитывая цену за комплект, весьма невысоко; управление кнопочное, что не очень удобно.

SVEN IHOO T100

Выглядит этот комплект достаточно серьезно. Массивный сабвуфер, довольно большие фронтальные сателлиты. Все выполнено в строгой черной гамме без каких-либо украшений. На сабвуфере имеется панель управления, к сожалению, кнопочная и довольно неудобная. Ее дополняет идущий в комплекте пульт ДУ. Любопытная особенность комплекта – встроенный FM-тюнер. Мелочь, а приятно.

В плане качества звука участник нашего теста от Sven показал очень неоднозначные результаты. Сабвуфер прекрасно передает низкие частоты, выдавая глубокие басы с превосходной детализацией: слушать рок, металл и вообще тяжелую музыку на таком комплекте одно удовольствие. Вдвойне приятно то, что сабвуфер не захлебывается даже на максимальной громкости. Передача композиций, в которых преобладают средние частоты, таких как фолк, электроника и просто человеческий голос, находится на вполне приличном уровне, хотя мы бы не назвали результат потрясающим. Но вот классические произведения с органом звучали не самым лучшим образом. Безусловно, фанатов органной музыки не так уж и много среди потенциальных покупателей этой системы, но встает вопрос: не отреагирует ли данный комплект при хороших в общем-то акустических характеристиках столь же непредсказуемым образом еще на что-нибудь?

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Комплект по достоинству оценят докеры: тяжелая музыка передается великолепно.
- Органную музыку слушать практически невозможно; не очень удобное управление.

Габариты сателлита, мм	Дополнительно
90x95x150	Панель управления
фронт: 273x194x154 центр: 132x127x307 тыл: 147x153x129	Преобразование стереозвука в многоканальный
фронт, тыл: 116x203x160 центр: 316x117x157	Пульт управления
центр: 332x163x151 фронт, тыл: 140x233x151	Пульт управления
центр: 199x121x96 фронт, тыл: 214x82x127	Проводная панель управления, возможность настенного крепления
122x96x167	н/а
центр: 159x64x65 фронт, тыл: 102x90x193	Пульт управления
центр: 400x150x140 фронт: 168x220x300 тыл: 150x150x180	FM-тюнер, пульт ДУ

ВЫВОДЫ

Восемь протестированных комплектов – совершенно разного качества и ценового диапазона – убедили нас в том, что объемный звук может быть разнообразным, и даже производители не могут сухим набором характеристик описать звучание своего детища. Звук – субъективный предмет, но тем не менее мы старались внести некоторую объективность, прослушивая композиции в совершенно различных стилях. Были комплекты, которые одинаково хорошо (или не очень) справлялись со всем, а попались и «узкоспециализированные», которые великолепно играли музыку в одном стиле и совершенно не справлялись с другим. Наибольшее удовольствие от прослушивания у нас вызвал комплект Edifier DA5000, ему мы присуждаем награду «Выбор редакции». Награду «Лучшая покупка» получает набор Microlab A-6612, который при небольших ценовых затратах дает более чем приличное качество звучания. ■

Автор:
Ирина Кузнецова

И ШВЕЦ, И ЖНЕЦ, И НА ДУДЕ ИГРЕЦ

ТЕСТИРОВАНИЕ IPOD TOUCH ТРЕТЬЕГО ПОКОЛЕНИЯ

Удивительно, как быстро мы привыкаем к новым технологиям (в том числе развлекательным). Они настолько органично интегрируются в нашу жизнь, что кажется, будто мы жили с ними всегда. Кто бы мог раньше подумать, что мы будем настолько привязаны к ежедневным посещениям «жэжэшечки», Twitter, новостных ресурсов и т.д.! А уж об играх и говорить не стоит: они теперь и хобби, и спорт, и отдых и просто времяпрепровождение. Чудесные коробочки, начиная с обычных MP3-плееров и заканчивая карманными мультимедийными центрами, настолько облегчили нам постоянный доступ ко всему приятному и развлекающему, что их отсутствие вызывает тревогу и беспокойство.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИСПЛЕЙ:** 3.5" сенсорный, 480x320, multi-touch
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 64 Гб (пользователю доступно 59.42 Гб)
- **ПОДДЕРЖКА АУДИОФОРМАТОВ:** AAC, Protected AAC, MP3, MP3 VBR, Audible (форматы 2, 3 и 4), Apple Lossless, WAV, AIFF
- **ПОДДЕРЖКА ВИДЕОФОРМАТОВ:** H.264, MPEG-4
- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** USB 2.0, Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.1 + EDR
- **АУДИОРАЗЪЕМ:** 3.5 мм
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** наушники с пультом ДУ и микрофоном, поддержка Nike + iPod, функция управления голосом
- **РАЗМЕРЫ:** 110x61.8x8.5 мм
- **ВЕС:** 115 г

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Объем памяти 32 или 64 Гб
+ Шустрый и производительный
+ Хорошая игровая платформа
- Недоработанная функция управления голосом
- Задняя часть устройства подвержена царапинам

ВНЕШНИЙ ВИД И КОМПЛЕКТАЦИЯ

Итак, перед нами очередное поколение трогательного девайса с надкусанным яблочком. Внешне iPod touch совсем не изменился: он все такой же тонкий (особенно по сравнению с близким родственником – iPhone). Не беремся оценивать, насколько удачно сделан выбор в пользу блестящего металлического задника, однако он подвержен царапинам и его зеркальная красота быстро меркнет. iPod touch поставляется в компактной прозрачной пластиковой коробочке – выглядит аккуратно и симпатично. В комплекте мы нашли шнур для подключения плеера к компьютеру, классические белые наушники Apple с пультом ДУ и микрофоном, руководство на русском языке, адаптер для док-станции и пару «яблочных» наклеек – фанаты будут рады.

ПЕРЕМЕНЫ К ЛУЧШЕМУ

Главный вопрос: что же изменилось в iPod touch? Как мы сказали, корпус девайса не был подвергнут изменениям, и это здорово, потому что начинка стала внушительнее при тех же компактных размерах. Во-первых, объем памяти вырос в несколько раз – в нашей тестовой лаборатории побывал топовый 64-гигабитный экземпляр, но существует и 32-гигабитная версия. И это против 8 Гб памяти в предыдущей версии iPod touch! Теперь музыкальная коллекция, сезоны «Доктора Хауса», любимые фотографии, куча приложений и игр смогут быть рядом. Так же это будет полезно, учитывая огромное количество разнообразного контента на любой вкус в App Store. Во-вторых, Apple в iPod touch сделала большой шаг в сторону игровой составляющей. Заметно более шустрый и производительный, чем предшественник, он, возможно, займет определенную нишу среди портативных игровых консолей.
В устройстве реализована поддержка OpenGL ES 2.0, которая позволяет разработчикам создавать игры для устройства с довольно продвинутой 3D-графикой. Поэтому в первую же очередь мы испытаем iPod touch в играх. Другие нововведения, на наш взгляд, приятные, но не такие значительные – их мы отметим позже.

IPOD ИГРОВОЙ

Ассортимент игр в App Store поистине широк, поэтому, законнектившись через Wi-Fi, мы скачали игры различных жанров и от души повеселились. Вот такая получилась подборочка:

- X2FootballLE (симулятор футбола)
- VW Scirocco и FGT (гонки)
- Palm Heroes v.1.04 (пошаговая стратегия)
- Parking Lite (симулятор парковки)
- Duke Nukem 3D и Sandstorm (шутеры)
- Assassin's Creed (экшен от третьего лица)
- Family Guy: Uncensored и Rat on run (аркады)
- Guitar Rock Tour 2 (аналог Guitar Hero)

Первое, на что следует обратить внимание, – это управление. Игровая консоль в классическом виде подразумевает наличие полюбившегося всем органа управления – джойстика. Кнопки, как правило, тоже обычно присутствуют. Но это обычно... Так как наш подопытный сенсорный, то разработчикам есть где проявить свой креатив в плане игровой навигации: кто-то создает виртуальные джойстик и кнопки, кто-то использует пиктограммы, кто-то вспоминает, что в iPod touch имеется замечательная фишка – акселерометр – и основывает управление на его работе. Как показало тестирование, игры, созданные с полным учетом особенностей iPod, имеют явное преимущество перед неуклюжими попытками портировать компьютерные игры на «яблочную» платформу. Занятно, что игры аркадного типа (типа тех, в которые мы в свое время играли на «Денди») в сочетании с «тачем» доставляют массу «фана»: и графика отлично смотрится, и управление адаптировано неплохо – можно сидеть часами, трогая пальцами экран и вертя сам девайс в руках. В гонках разработчики активно используют в управлении акселерометр, поэтому готовьтесь к тому, что воображаемый руль в виде плоской технологичной «игрушки» будет вызывать интерес и удивление окружающих. Касаемо шутеров и стратегий можно сказать, что эти жанры явно не для тачскрина – скорее больше нервов потратишь, чем приноровишься. Никаких явных тормозов в играх обнаружено не было, что говорит о действительно проработанной начинке устройства. В целом можем с уверенностью сказать, что iPod touch найдет своих поклонников, но рассчитывать на него как на серьезную игровую консоль не стоит.

GENIUS НАСТОЛЬКО УДАЧНО И БЫСТРО ПОДБИРАЕТ ПЛЕЙ-ЛИСТ ПО ЗАДАННОМУ ТРЕКУ, ЧТО ОСТАЕТСЯ ЛИШЬ НАЖАТЬ КНОПКУ «ВОСПРОИЗВЕСТИ» И НАСЛАЖДАТЬСЯ МУЗЫКОЙ ПОДХОДЯЩЕГО НАСТРОЕНИЯ.

P.S.

Новый iPod touch – это устройство, без которого в принципе можно было бы обойтись, но... Если уж судьба привела его в руки, то от него глупо отказываться, потому что он быстро станет лучшим другом, частью жизни и расстаться с ним будет ой как трудно. Ведь помимо описанных подробно нами развлечений он обладает массой полезных функций: от будильника и калькулятора до источника информации и средства общения.

IPOD, ГОЛОС!

iPod все же изначально плеер, и с функцией проигрывания музыки он справляется идеально. Но и в музыкальной составляющей Apple пытается улучшить эргономику. Вспомним, например, очаровательную в своей простоте фишку – переключение трека по встряхиванию. Однако на одно достойное решение приходится другое не слишком доработанное и, откровенно говоря, неудачное. Но начнем с хорошего. Простите за тавтологию, но Genius действительно гениальный сервис. Он настолько удачно и быстро подбирает плей-лист по заданному треку, что остается лишь нажать кнопку «воспроизвести» и наслаждаться музыкой подходящего настроения. Испытывали на разных жанрах музыки – работает! Что касается функции управления голосом, то как идея она неплоха, чего не скажешь о реализации. Для работы с данной функцией даже наушники с микрофоном вложили. Но плеер почему-то в большинстве случаев не понимает, что от него хотят. Причем мы пробовали говорить и медленнее, и четче, но увы: если с простыми командами типа «перемешать» он кое-как справлялся, то понять название трека или альбома для него пока задача из задач. Ну и повеселило, конечно, то, как женский голос произносит слова – с таким ударением мы их еще не слышали. Не будем утверждать, что перечисленное справедливо к девайсам, продающимся в других странах, но, как видим, в русском варианте не все безоблачно.

Автор:
Игорь Федюкин

РЕКОРДСМЕН ПО СТОИМОСТИ

ОБЗОР MACBOOK PRO 17" (Z0GW2RS)

Компания Apple регулярно обновляет линейку своих ноутбуков. Не проходит и полугода без каких-либо аппаратных новшеств в семействе MacBook и MacBook Pro. Последний раз мы оценивали преимущества SSD-накопителей в ноутбуках на примере топовой модели MacBook Air. Теперь посмотрим, на что способна старшая модель семейства – MacBook Pro 17".

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Стильный внешний вид
+ Высокая производительность
+ Удачное сочетание габаритов и веса
– Достаточно высокая цена

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ЭКРАН:** 17", 1920x1200 точек, светодиодная подсветка, антибликовый
- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core 2 Duo 3.06 ГГц, 6 Мб кэша L2
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** 2x 4 Гб DDR3-1066
- **ВИДЕОКАРТА:** NVIDIA GeForce 9600M GT + NVIDIA GeForce 9400M
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** 500 Гб SATA (7200 об/мин)
- **ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:** 8x SuperDrive (DVD-Super Multi Double Layer)
- **КОММУНИКАЦИИ:** Bluetooth 2.1 + EDR, Wi-Fi IEEE 802.11 a/b/g/ Draft 2.0 N, Gigabit Ethernet
- **ОС:** MAC OS X v10.6.2 Snow Leopard

КОНФИГУРАЦИЯ

К нам на тест попала практически самая навороченная модель. Пожалуй, единственное, чего ей не хватает, – так это SSD-накопителя. Однако, учитывая тот факт, что Apple устанавливает в свои ноутбуки SSD марки Samsung, которые не очень быстры в операциях записи множества небольших файлов, жесткий диск со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин является неплохим вариантом.

Ноутбук оснащен мощным процессором Intel Core 2 Duo с тактовой частотой 3.06 ГГц, 8 Гб оперативной памяти DDR3-1066 и аж двумя видеокартами. Одновременно, правда, использовать их не получится. В настройках режима экономии энергии доступны два варианта: производительный, в котором используется NVIDIA GeForce 9600M GT, и экономичный, который активирует NVIDIA GeForce 9400M. Понятно, что первый вариант понадобится для получения больших FPS в играх, второй – для более продолжительной работы от аккумулятора.

АНТИБЛИКОВЫЙ ЭКРАН

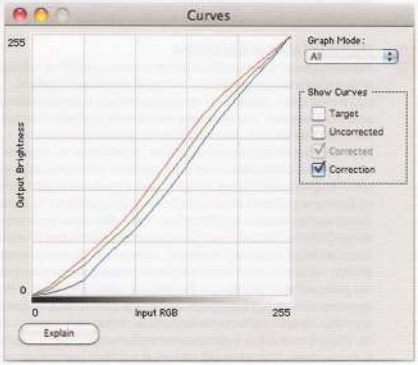
Отдельным пунктом хочется отметить экран ноутбука. В официальном Apple Store он добавляет к стоимости макбука 50 долларов. У нас модели с таким экраном редкость, поэтому логично ожидать большей разницы в стоимости. Матовый экран действительно приятен в работе, и особенно сильно это ощущается в офисном помещении и на улице в яркий солнечный день. Что касается качества картинки, выдаваемой экраном, то тут все более чем хорошо. 17-дюймовая матрица Full HD позволяет разместить на рабочем столе все необходимые для работы окна и насладиться комфортным просмотром фильмов и играми. Некоторые пользователи негодуют: почему Apple больше не использует в своих ноутбуках S-IPS-матрицы? Однако опыт показывает, что современные TN+Film-панели с LED-подсветкой обеспечивают достойную цветопередачу и достаточные для большинства углы обзора. Ну а если все довольны, зачем платить больше за дорогущий S-IPS? К слову, наш колориметрический тест показал, что цветопередача установленной в этом ноутбуке матрицы вполне адекватна.

«СНЕЖНЫЙ ЛЕОПАРД»

Нельзя не отметить выход новой версии операционной системы Mac OS. Предыдущая версия была названа Leopard, в текущей Apple добавила приставку Snow – в итоге в русском варианте получился «снежный барс». Несмотря на то что новая Mac OS по-прежнему относится к 10-й серии, отличия от предшествующей версии значительны.

Технические специалисты Apple заявляют, что исходный код был серьезно переработан, в результате чего заметно убыстрилась работа всей системы, причем ОС стала занимать меньше места на диске. Мы проверили данное утверждение, и действительно, после установки новой версии поверх Leopard освободилось порядка 8 Гбайт дискового пространства, что, согласитесь, немало. В «проводник» были добавлены функции масштабирования и быстрого предпросмотра. И если первая вряд ли будет необходима в повседневной работе, то превью документов и картинок – достаточно полезная функция. Также интересны новые возможности по переключению между окнами (клик с удержанием на приложении выведет на экран все окна этой программы) и представлению папки загрузки в доке с быстрым предпросмотром.

Новая версия Mac OS поддерживает работу с 64-битными приложениями и, как следствие, поднимает планку по максимально возможному объему оперативной памяти до 16 эксабайт. Также введена поддержка стандарта OpenCL, который позволит совместно использовать CPU и GPU для ускорения обсчета мультимедийных задач. Приложений, правда, использующих OpenCL под Mac OS, пока нет. Ну и наконец-то встроенные приложения по работе с почтой, календарем и контактами получили поддержку работы с серверами Microsoft Exchange. Не обошлось, однако, без ложки дегтя. Так, многие пользователи после перехода на Snow Leopard заметили сокращение времени автономной работы при интернет-браузинге. И что интересно, при запуске Safari в 64-битном режиме (по умолчанию) длительность работы действительно существенно меньше, нежели чем при запуске его в 32-битном варианте.



Цветопередача не идеальна, но с поправкой на то, что это все-таки ноутбук, результат очень хороший.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ РАБОТЫ

Что касается MacBook Pro в деле, то тут все отлично. Производительности системы с лихвой хватает как для повседневных задач, так и для работы с фото в высоком разрешении, обработки звука и даже монтажа видео. Графическая подсистема не самая мощная из доступных ныне, однако для не самых новых игр ее будет вполне достаточно. Так, Quake Live была играбельна при максимальных графических настройках (1920x1200) даже в случае использования интегрированного чипа (NVIDIA GeForce 9400M). Более производительная видеокарта NVIDIA GeForce 9600M GT позволит опробовать и более современные игры.

Во всех последних моделях MacBook и MacBook Pro используются емкие аккумуляторы, по заявлениям Apple, способные протянуть семь часов на одном заряде. В режиме браузинга с включенным Wi-Fi и яркостью экрана, установленной на 2/3, мы получили приблизительно 4.5 часа, что очень хорошо для ноутбука с 17-дюймовым экраном и столь навороченной конфигурацией. В режиме максимальной нагрузки (яркость на полную, использование чипа NVIDIA GeForce 9600M GT, включенные модули Wi-Fi и Bluetooth) ноутбук проработал чуть менее трех часов, что в целом тоже неплохо.

Что касается субъективных впечатлений, то MacBook Pro 17" показался нам несколько громоздким. Несмотря на то что его толщина и вес заметно меньше, чем у большинства ноутбуков с той же диагональю, таскать его везде с собой не представляется удобным. Дома же или на работе приятнее работать на полноценном мониторе с большей диагональю. Пожалуй, такой ноутбук будет хорош на отдыхе или в рабочих командировках: с одной стороны, много места в багаже он не займет, с другой – при отсутствии большего монитора работать на нем будет все же довольно удобно.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

- **ВРЕМЯ АВТОНОМНОЙ РАБОТЫ, БРАУЗИНГ:** 4 ч 27 мин
- **ВРЕМЯ АВТОНОМНОЙ РАБОТЫ, МАКС. НАГРУЗКА:** 2 ч 55 мин
- **XBENCH ОБЩИЙ ИТОГ:** 143.83
- **XBENCH CPU TEST:** 217.88
- **XBENCH MEMORY TEST:** 198.44
- **XBENCH OPENGL TEST:** 103.34
- **XBENCH DISK TEST:** 53.46
- **QUAKE LIVE FULL HD (9400M), FPS:** 39.7
- **QUAKE LIVE FULL HD (9600M), FPS:** 72.3

В ИТОГЕ

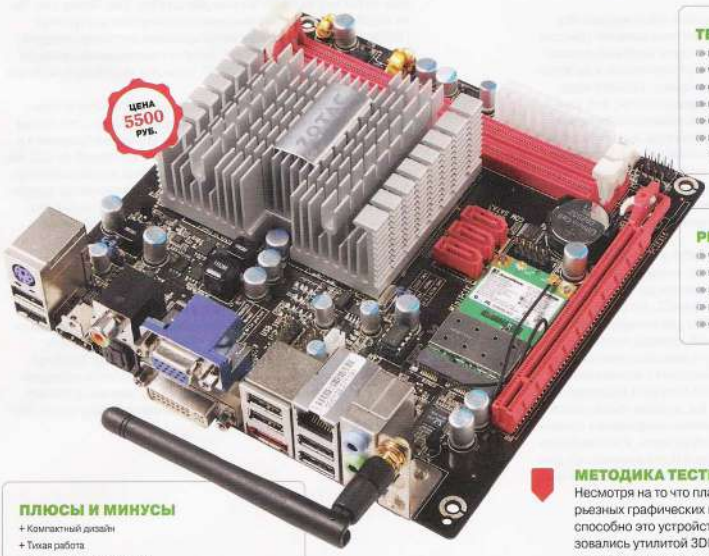
Безусловно, MacBook Pro 17" – очень интересный и, главное, приятный в работе ноутбук. Стильный внешний вид радует глаз, производительная начинка позволяет использовать его для решения любых задач, будь то игры и развлечения или серьезная работа. Большая диагональ и высокое разрешение экрана и вовсе делают его прекрасным выбором для просмотра фильмов, игр, работы с фото. И по сути только цена жестко ограничивает круг тех, кто может позволить себе столь эксклюзивный ноутбук.

Автор:
Алексей Шуваев

В СТИЛЕ МИНИ

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ ZOTAC ION ITX-F-E SYNERGY EDITION

Платформа NVIDIA Ion уже на презентации наделала много шума. Прохладный процессор от Intel совместно с графическим чипом «зеленых» обещал хорошую производительность в мультимедийных приложениях по минимальной цене. Компания ZOTAC, которая достаточно хорошо известна российскому покупателю, представила эту платформу под своей маркой.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ЦП:** Intel Atom 330, 1.6 ГГц
- **ЧИПСЕТ МП:** NVIDIA MCP79
- **ОЗУ:** DDR2, 667/800 МГц
- **ВИДЕОАДАПТЕР:** NVIDIA ION (256 MB)
- **СЕТЕВЫЕ ИНТЕРФЕЙСЫ:** Gigabit Ethernet, Wi-Fi
- **ПОРТЫ:** DVI, HDMI, D-Sub, 4xSATA, eSATA, PS/2, 10xUSB 2.0

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **WINRAR:** 518 КБ/с
- **SUPERPI 1M:** 1 м 32.976 с
- **3DMARK'06:** 1401
- **МАКСИМАЛЬНАЯ ТЕМПЕРАТУРА CPU:** 70 °C
- **СТАНДАРТНАЯ ТЕМПЕРАТУРА CPU:** 62 °C

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Компактный дизайн
+ Тихая работа
+ Низкое энергопотребление
+ Высокая скорость работы с Сетью
+ Производительная графика
- Высокий радиатор

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Несмотря на то что платформа для неттопа не подразумевает серьезных графических нагрузок, мы решили проверить, на что же способно это устройство. В качестве графического теста воспользовались утилитой 3DMark'06. Для проверки производительности связки «процессор – память» мы запускали встроенный в утилиту WinRAR бенчмарк. Ну а для проверки работоспособности процессора воспользовались утилитой SuperPi с паттерном 1M. Не могли пройти мимо температурных показателей и сняли показания с датчиков в режиме простоя и под нагрузкой во время теста 3DMark'06.

ВОЗМОЖНОСТИ И СПЕЦИФИКАЦИИ

Хорошо себя зарекомендовали процессоры Intel Atom. У них низкое энергопотребление, такое же низкое тепловыделение, вот только не со всеми задачами они справляются с легкостью. Еще бы, ведь это процессор для простых задач вроде навигации по Сети и работы с документами. Ситуацию несколько исправило появление новых чипов с виртуальным разделением на два ядра, ну а в нашем случае на процессоре распаяно сразу два таких ядра, и это процессор Intel Atom 330. В результате система видит четыре ядра одного процессора, что повышает производительность и внушает надежду на быструю работу. Дополнением этому служит GPU от компании NVIDIA, которое позволяет легко воспроизводить видеоконтент с разрешением HD на таком простом компьютере. Шестнадцать потоковых видеопроцессоров способны справиться с декодированием сложных кодеков. Изображение можно вывести на любой из трех интерфейсов: HDMI, DVI и VGA. Для связи с внешним миром плата оснащена проводным и беспроводным адаптерами: за проводную связь отвечает встроенный гигабитный адаптер, а за Wi-Fi – модуль Atheros, подключаемый по шине Mini PCI Express. Если захочется подключить отдельный видеоадаптер, то можно воспользоваться разъемом PCI Express x1. Большое количество дополнительных разъемов позволяет существенно расширить функциональность устройства и даже сделать на базе компактной платы медиасервер.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ВЫВОДЫ

Расположение элементов на плате довольно удачно, а большой алюминиевый радиатор, который накрывает процессор и видеочип, позволяет не задумываться о дополнительном охлаждении. Тем не менее в комплект поставки входит плоский вентилятор, крепящийся четырьмя саморезами и практически неслышимый в работе. Результаты тестирования приятно порадовали пусть не самыми высокими оценками в графических тестах, но красивой картинкой и достаточно быстрой работой всех приложений, несмотря на то что все тесты мы проводили в ОС Windows Vista. Большое количество интерфейсов, достаточная производительность для воспроизведения видео высокой четкости, различные сетевые интерфейсы – все это позволяет собрать на базе данной платформы рабочий компьютер для фильмов и офисной работы. При желании можно организовать файловое хранилище или медиасервер, благо скорость интерфейсов позволяет развернуться. Небольшая цена, к которой потребуется добавить корпус, блок питания, оперативную память и жесткий диск, порадует пользователей, а к недостаткам можно отнести лишь большой радиатор, который предъявляет некоторые ограничения к высоте системника.

Автор:
Николай Арсеньев

MICROSOFT DIRECTX 11

ЭВОЛЮЦИОННЫЙ ПРОРЫВ 3D-ГРАФИКИ

Эволюция DirectX проходит довольно бурно, за эти годы стандарт практически полностью вытеснил некогда очень популярный API OpenGL, по крайней мере из игр. Несмотря на, казалось бы, безоговорочный успех, было и много нареканий. Например, переход на DirectX 10 и 10.1 прошел, точнее даже, проходит по сей день довольно медленно. На рынке представлено несколько движков, которые поддерживают преимущества DX10, но их не так много. Разработчики игр сами встали на защиту нового стандарта, заявляя, что он, может, и не настолько революционен, зато позволяет добиться большей скорости ну и по ходу улучшить графику. Результаты разнообразных сравнительных тестов не слишком убеждают в этом, однако стоит все же сделать скидку. Например, в случае с консолями создателям игр достаточно один раз изучить платформу, создать движок – и можно делать игру за игрой. На любимой нами платформе ПК все сложнее, тут и разные процессоры, и видеокарты разных поколений, все это существенно усложняет и удорожает процесс разработки. Так что и эффект от преимуществ новых версий DirectX мы получаем с запозданием, причем довольно существенным.

Как бы то ни было, настало время открыть новую страницу в истории и поговорить о DX11, который уже ворвался в нашу жизнь. Он сулит немало изменений и улучшений. Это касается не только игр, но и менее специализированных задач – так называемых общих вычислений.

Ключевая особенность DX11, вокруг которой поднялось много шума, – поддержка аппаратной тесселяции. Что это такое? Тесселяция применяется в компьютерных играх для кардинального повышения детализации игровых объектов. По сути, это процесс разбиения моделей на более мелкие формы. ATI давно начала продвигать эту технологию и использовать ее в своих адаптерах, однако это была фирменная фишка. Широкой поддержки она не получила, совместимости с DX11 нет. Программная реализация технологии неломерно нагружает систему, и тут спасательный круг бросила Microsoft, представив DirectX версии 11 – теперь-то тесселяция будет активно использоваться в играх. ATI снова оказалась впереди планеты всей, выкатив впечатляющую серию видеокарт Radeon HD 5xx0, которая может похвастаться отличной производительностью и полной совместимостью с DX11.

Разработчики новой игры из серии Aliens vs. Predator – Rebelion уже приняли на вооружение возможности новой версии API. По их заявлениям, DX11 даст возможность достичь нового уровня детализации и качества, а именно куда более впечатляющего эффекта глубины резкости, который в современных играх смотрится довольно искусственно, и еще более детализированных персонажей и теней. При этом обещается высокая скорость благодаря появившейся возможности многопоточной обработки данных. Игра выйдет в 2010 году. Не менее многообещающе выглядит DiRT 2 от Codemasters: ролики радуют нас красивой игрой света, отличной физикой воды и всяческих флажков, не говоря уже о самих моделях машин и об общей детализации трасс.

Когда видишь такое широкое применение новых технологий, очень хочется верить в то, что все разработчики игр смогут распорядиться возможностями нового API столь же грамотно. Однако суровая правда жизни заставляет нас вернуться с небес на землю: посмотрите на «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» и Battleforge. Заявлено, что игры поддерживают DX11, однако они ни разу не тянут на звание next-gen-проектов в плане графики. Увеличения производительности от использования нового API также не наблюдается. Что бы это значило? Ничего, кроме того, что под DX11 надо затачивать движок, а прикрутить для галочки «Поддержка DX11» больших усилий не требуется.

Кроме аппаратной тесселяции и многопоточной обработки появилась поддержка сжатия HDR-текстур, которая обеспечит возможность сделать картинку более реалистичной и детализированной. Слагаемые успеха есть, скорость внедрения DX11 зависит от разработчиков игр, но не только. Производители видеокарт должны доказать свою приверженность к прогрессу и представить новые решения. ATI отметилась первой, выпустив как hi-end-решения, так и middle-end-решения. NVIDIA молчит, и это плохо для всех нас. Законы рынка таковы, что программисты не будут активно внедрять поддержку DX11 до тех пор, пока большая часть пользователей не перейдет на видеокарты с поддержкой этого API. То же самое мы наблюдали, когда производители процессоров представили свои многоядерные модели – появления программ и игр в частности, которые смогли бы воспользоваться новыми возможностями, пришлось ждать долго. Даже сегодня далеко не все приложения адаптированы под них... Не будем пессимистами, надеемся, NVIDIA в долгу не останется и представит новые видеокарты уже совсем скоро.

Счастливые обладатели видеокарт Radeon HD 5-й серии уже сейчас могут увидеть, на что способна их обновка. Но перед этим необходимо убедиться, что на компьютере установлена операционная система Windows 7 или Windows Vista. Только в них реализована поддержка DX11. Если все так, то самое время выйти в Сеть и скачать бенчмарк Unigine Heaven (www.unigine.com). На худой конец можешь установить «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти или Battleforge», хотя к тому времени, как ты будешь читать эти строки, на прилавках магазинов уже появится DiRT 2, в которой преимущества нового API будут куда более очевидны. ■

OPENGL: А ЖИВ ЛИ ПАЦИЕНТ?

OpenGL серьезно сдал позиции в последние годы, и предпосылок к изменению тенденции не видно. Спецификации OpenGL версии 3.0 никак не выглядят революционными, но у стандарта есть серьезное преимущество – поддержка разных платформ и гибкость настройки для самих разработчиков. Все это хорошо, но DirectX от Microsoft эволюционирует куда более активно по сравнению с OpenGL. Сам Джон Кармак (John Carmack) высоко оценил ту работу, которую проделала компания из Редмонда. Более того, если Rage на ПК будет использовать OpenGL, то порт на Xbox 360, по сути, означает, что г-н Кармак переведет игру на DirectX-рельсы! Звучит угрожающе для OpenGL, хотя для нас, геймеров, это не так существенно.

Rage от id Software выглядит как конфетка. Возможно, она станет лучшей игрой в истории компании!

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ И НА КАКОЙ ОС?

DirectX11 официально поддерживается только Windows 7 и Windows Vista. Выбор невелик. О последней говорить как-то и не хочется, продукт интересный, но странный. Другое дело Windows 7 – шустрая и удобная система, с драйверами под железо проблем нет (разработчики все отладили на Windows Vista). Отныне это наше все; Windows XP можно отправить на заслуженный покой. А поиграть в 2010 году будет во что: в разработке более 20 проектов. Про DiRT 2 и Aliens vs. Predator мы упомянули, однако не меньший интерес вызывает Race Driver: GRID 2 и F1 2010 от той же Codemasters и куда больший – Crysis 2! Crytek охотно тянет лямку самого прогрессивного разработчика hi-tech-движков, и с этим званием она расставаться не собирается в ближайшее время. От данной компании мы вправе ожидать нечто выдающееся в плане графики. Также в разработке он-лайн-игры Lord of the Rings Online, Dungeons and Dragons Online, Genghis Khan и др. Количество сетевых проектов удивляет, но если подумать, все встает на свои места – и там графика важна.

Автор:
Николай Арсеньев

МОДДИНГ

Noctua анонсировала новый суперкулер, который обязательно поборется за место в пантеоне самых-самых. Thermaltake нашла свой пятый элемент, Arctic Cooling показала новые радиаторы для оперативки, ну а Sharkoon представила сразу два недорогих кулера с фирменными вентиляторами.

NOCTUA NH-D14

Noctua известна пользователям качеством своих вентиляторов и кулеров для процессоров. Сегодня мы тебя знакомим с монструозным кулером NH-D14, которому вполне по силам побороться с королем воздушного охлаждения – Thermalright IFX-14.

Конструкция Noctua NH-D14 включает шесть тепловых трубок и два ряда радиаторов. Изюминка новинки заключается в том, что разработчики предусмотрели возможность установки двух вентиляторов. Комплект поставки включает по одному 120- и 140-миллиметровому вентилятору. Последний ставится между радиаторами, в то время как первый – на внешнюю сторону. Ближе к задней стенке корпуса или нет, решать только тебе. Система крепления осталась та же – проверенная временем SecureFirm 2. Она совместима со всеми современными платформами от Intel и AMD, включая Socket LGA1156.

МАТЕРИАЛЫ: Медь, алюминий **СОВМЕСТИМОСТЬ:** Socket LGA1366/1156/775, Socket AM3/AM2+/AM2 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** Noctua NF-P12 (120 мм, 1300 об/мин, 19.8 дБ), Noctua NF-P14 FLX (140 мм, 1200 об/мин, 19.6 дБ) **РАЗМЕРЫ:** 160x140x130 мм (160x140x158 мм с вентиляторами) **ВЕС:** 900 г (1240 г с вентиляторами)

THERMALTAKE ELEMENT V

Thermaltake изобрела свой пятый элемент. К творению Люка Бессона (Luc Besson) это не имеет никакого отношения, конечно же, но мимо корпуса Element V мы пройти не могли. Перед нами солидный Full Tower весом 14.13 кг, напичканный по полной программе. В стандартной комплектации корпус уже включает пять вентиляторов: три привычных 120-миллиметровых плюс 200- и 230-миллиметровый ветродуй. Хорошее начало. Три из них снабжены подсветкой, которую можно регулировать и менять – на верхней части корпуса находится регулятор, с помощью которого ты сможешь выбрать вариант по нраву, а заодно и скорость работы установленных вентиляторов. Неподалеку от регулятора находятся USB- и eSATA-порты, а также аудиовыход.

Thermaltake Element V готов вместить внушительное количество периферии: в твоем распоряжении семь разъемов расширения и возможность установить до пяти внешних 5.25-дюймовых устройств и до шести 3.25-дюймовых, нашлось место и для одного SSD-винчестера. На выходе получаем современный корпус для современного пользователя.

МАТЕРИАЛЫ: Сталь, пластик **ФОРМ-ФАКТОР:** Full Tower **СОВМЕСТИМОСТЬ:** ATX, Micro ATX **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25"/3.5"/2.5":** 5/6/1 **РАЗЪЕМЫ РАСШИРЕНИЯ:** 7 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 1x 230-миллиметровый (600–800 об/мин, 13–15 дБ), 1x 200-миллиметровый (600–800 об/мин, 12–14 дБ), 3x 120-миллиметровый (1000–1400 об/мин, 17 дБ, 1400 об/мин, 17 дБ) **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** 4x USB 2.0, eSATA, Audio **РАЗМЕРЫ:** 532x220x537 мм **ВЕС:** 14.13 кг

ARCTIC COOLING ARCTIC RC PRO

Как показывает практика, далеко не всегда нужно покупать дорогие модули памяти, чтобы достигнуть впечатляющих результатов разгона. Но, прежде чем гнаться за рекордами, задумайся об эффективном охлаждении памяти. Компания Arctic Cooling представила радиаторы Arctic RC Pro. Конструкция классическая: высокие радиаторы, сделанные из алюминия, совместимость с одно- и двусторонними модулями памяти стандартов DDR2/3 SDRAM гарантирована. Термопрокладка на месте, закрепляется конструкция с помощью трех винтов, обеспечивая надежный контакт с чипами памяти. По заявлению Arctic Cooling, ее радиаторы позволяют снизить температуру на 50% по сравнению с обычными радиаторами. Данный успех можно развить, если воспользоваться кулером Arctic Cooling RC Turbo Module. Устанавливается он просто. Два 60-миллиметровых вентилятора, работающих на скорости 1600 об/мин, сослужат хорошую службу, если ты решишь круто повысить напряжение и частоту своих модулей памяти.

МАТЕРИАЛЫ: Алюминий **РАЗМЕРЫ:** 126x76 мм **ВЕС:** 74 г

SHARKOON SILENT EAGLE C92/C120

Компания Sharkoon объявила о выходе сразу пары кулеров серии Silent Eagle: C92 и C120. В первом используется 92-миллиметровый вентилятор, во втором – 120-миллиметровый. Изобретать велосипед инженеры компании не стали, конструкция новоиспеченных кулеров классическая – башенная. В обоих случаях используются четыре тепловых трубки диаметром 8 мм и плотненький радиатор, состоящий из алюминиевых пластин. Сами трубки имеют прямой контакт с процессором, что должно обеспечить эффективный и быстрый отвод тепла от процессора. Sharkoon использовала свои фирменные вентиляторы Silent Eagle, которые славятся высокой эффективностью и тихой работой во многом благодаря запатентованной технологии – поверхность лопастей сродни мячику для гольфа. Все это, безусловно, радует, но о чем думали разработчики, когда создавали систему крепления? Поддержки новых Core i5/i7 не видать...

МАТЕРИАЛЫ: Медь, алюминий **СОВМЕСТИМОСТЬ:** Socket LGA1366/775, Socket AM2+/AM2/939/754 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 92/120 миллиметров (350–1600/350–1200 об/мин, до 24.8/20.5 дБ) **РАЗМЕРЫ:** 120x92x77/157x125x86 мм **ВЕС:** 550/755 г

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 10 ноября 2009 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера на базе Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts. Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5 750 (2.66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA1156)	7000 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Thermalright MUX-120 (120 мм, 1200 об/мин)	1800 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P7P55D Pro (Intel P55+ICH10R, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8)-pin, ATX)	6000 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX16000C8D3K2/4G 2x2 ГБайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870, 1024 Мбайт (GDDR5)	15 500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 ТБайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6000 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LG GGC-H20L (SATA)	4000 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	16782	Call of Duty 5, 1920x1200	67
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	99.5		

48 100 РУБ.

Перехода на Radeon HD 5870 невозможно было избежать, уж больно хороша новинка: производительность отличная, хотя в целом и уступает GeForce 295 GTX. Но тут стоит понимать – два ядра против одного. Бой неравный. Зато есть поддержка DX11, да и материнская плата готова вместить вторую Radeon HD 5870...

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Quad Q9400 (2.66 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x3 Мбайт L2, ядро Yorkfield, LGA775)	6000 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 (120 мм, 1300 об/мин)	1800 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P5Q3 (Intel P45+ICH10R, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8)-pin, ATX)	4500 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX16000C8D3K2/4G 2x2 ГБайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 1024 Мбайт (GDDR5)	7500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 ТБайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3000 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	1800 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	10727	Call of Duty 5, 1920x1200	53
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	71.0		

30 300 РУБ.

DDR3-память стоит на удивление недорого по сравнению с DDR2 SDRAM. Вместе с переходом на новый тип ОЗУ меняем и основу – системную плату. ASUS P5Q3 – современная модель, стоит умеренно, в наличии пара разъемов PCI-E x16 и все необходимые порты, включая eSATA.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E7500 (2.93 ГГц, 1066 МГц FSB, 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	3600 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (120 мм, 600–2000 об/мин)	1200 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: MSI P45 Neo2-FR (Intel P45+ICH10R, 4 DDR2, PCI-E, RAID, USB, FireWire, 24+4 pin, ATX)	3400 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston KVR800D2N6K2/4G 2x2 ГБайт (DDR-II, PC-6400, CL6)	2800 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	6300 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 ТБайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3000 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	1800 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	9136	Call of Duty 5, 1920x1200	38
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	54.6		

23 050 РУБ.

GeForce 260 216SP в версии Palit остается оптимальным выбором, даже появление карт серии Radeon HD 57xx это не смогло изменить. Хотя, если Radeon HD 5770 будет стоить существенно ниже конкурента от NVIDIA или если хочется взглянуть на DX11 в действии, тогда стоит подумать дважды.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 945 (3 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6500 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 (120 мм, 1300 об/мин)	1800 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Crosshair III Formula (AMD 790FX+SB750, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	6600 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX16000C8D3K2/4G 2x2 ГБайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870, 1024 Мбайт (GDDR5)	15 500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 ТБайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6000 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LG GGC-H20L (SATA)	4000 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	15604	Call of Duty 5, 1920x1200	68
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	102.1		

48 200 РУБ.

Как уже было сказано, перешли мы на Radeon, а значит пора менять «материнку» на модель с чипсетом от AMD. Иначе как ты поставишь вторую видеокарту, если возникнет такая потребность? За производительность и гибкость настроек переживать не стоит, ASUS Crosshair III Formula не разочарует.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 925 (2.8 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	5300 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 (120 мм, 1300 об/мин)	1800 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA790XT-UD4P (AMD 790X+SB750, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4500 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX16000C8D3K2/4G 2x2 ГБайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 1024 Мбайт (GDDR5)	7500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 ТБайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3000 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	1800 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	10958	Call of Duty 5, 1920x1200	55
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	80.1		

29 600 РУБ.

Процессор AMD Phenom II X4 925 основан на ядре Deneb и включает в себя контроллеры памяти стандарта DDR2 и DDR3 SDRAM. Так что и здесь настало время перемен, голосуем за новую память.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 620 (2.6 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3800 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (120 мм, 600–2000 об/мин)	1200 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA785GM-US2H (AMD 785G+SB710, 4 DDR2, PCI-E, Hybrid CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, mATX)	3000 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston KVR800D2N6K2/4G 2x2 ГБайт (DDR-II, PC-6400, CL6)	2800 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	6300 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 ТБайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3000 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	1800 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	9360	Call of Duty 5, 1920x1200	35
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	54.7		

22 850 РУБ.

Используя процессор AMD Athlon II X4 620 и Micro ATX плату GIGABYTE GA-MA785GM-US2H, можно построить довольно мощный компактный компьютер. A Cooler Master Hyper 212 Plus – достойное начало на пути к рекордам и славе.

Автор:
Борис Соколов

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!
Наверняка вы обратили внимание на то, что обычно в рубрике «Ретро» мы пишем о хитах 8–10-летней давности. Дело в том, что большинство наших читателей – это ученики старших классов и студенты, впервые отправившиеся в путешествие по виртуальным мирам в конце 1990-х – начале 2000-х годов. Разумеется, им интереснее читать об играх времен своего детства: Fallout, StarCraft, Unreal, Half-Life, Hitman, Max Payne, Grand Theft Auto 3, Mafia и пр. В прошлом номере журнала мы вспомнили о «ветеранах» и отпраздновали 16-летие культовой Doom. Надеюсь, молодому поколению игроков, у которых слова DOS, PC-спикер и 486-й процессор не вызывают душевного трепета, интересно узнать, во что играли их отцы и старшие братья. Нынешний выпуск рубрики мы собирались посвятить какой-нибудь более-менее свеженькой игре. Однако после изучения короткого списка январских релизов (почему-то в этом месяце выходит меньше всего качественных продуктов) стало понятно, что нам придется иметь дело с еще одним старичком-боровичком. На этот раз с Duke Nukem 3D 1996 года выпуска.

Борис Соколов,
редактор рубрики

Тот самый уровень с окровавленным трупом космического десантника, из-за которого сотрудники id Software подали на разработчиков в суд.

ЖАНР: First-Person Shooter **ИЗДАТЕЛЬ:** GT Interactive **РАЗРАБОТЧИК:** 3D Realms Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один CD **ДАТА ВЫХОДА:** 29 января 1996 года

DUKE NUKEM 3D

ВЫСОКИЙ БЛОНДИН В АРМЕЙСКИХ БОТИНКАХ

ТАЙНЫЙ ФАВОРИТ

В прошлом номере я вспоминал о том, как в 1996 году вместе с друзьями работал ведущим на радиостанции. Мы частенько задерживались в редакции, чтобы усесться перед освободившимся компьютером и «погонять» в шесть рук в Doom. Однако я не стал писать о том, что культовое творение компании id Software занимало в нашем хит-параде самых любимых FPS лишь второе место. На первом была Duke Nukem 3D от 3D Realms Entertainment.

Тогда мы практически ничего не знали об индустрии электронных развлечений. Мы понятия не имели о том, что значат слова «спрайт», «полигон» и «пиксел», не говоря уже о том, чем они отличаются друг от друга. Нас не интересовало, в каком году вышла та или иная «стрелялка», какая студия ее разработала и что о ней пишут другие геймеры на форумах в интернете. 14 лет назад у нас была очень простая система оценки игр: красивая – некрасивая, нравится – не нравится. После того как на редакционном компьютере появилась Duke Nukem 3D, никто из нас больше не хотел запускать Doom. Почему? Да потому что новинка оказалась намного интереснее и веселее.

По всему миру было продано свыше 3.5 миллиона копий Duke Nukem 3D. В чем секрет ее огромной популярности? Может, в сюжете? Вряд ли. Не удивлюсь, если, как и в случае с Doom, его сочинили незадолго до отправки игры в печать. Армия инопланетян заполонила Лос-Анджелес с целью захватить в плен всех девушек. На подлете к городу в космический корабль Дюка попадает ракета. Герой катапультируется на крышу дома и тут же вступает в бой с превосходящими силами противника – как видишь, история получилась довольно банальной.

ДЮК ЗА СЛОВОМ В КАРМАН НЕ ПОЛЕЗЕТ

Когда заходит речь о Duke Nukem 3D, подавляющее большинство людей вспоминают уровни с полуголыми стриптизершами. После этого лишний раз убеждаешься в правоте доктора Фрейда. Эротично покачивающие бедрами в такт музыке стройные танцовщицы при виде 20-долларовых купюр в руках Дюка без малейшего зазрения совести показывали

Если подойти к игровому автомату и нажать на пробел, то Дюк скажет: «У меня нет времени играть с самим собой».

свои большие груди (интересно, силиконовые или натуральные?). Целые состояния исчезали в распахнутых спрайтовых лифчиках, словно корабли в Бермудском треугольнике. Кстати, если отправить девушку на тот свет – тут же появляются разъяренные враги.

А еще в памяти всплывает огромное количество фирменных выражений в исполнении Дюка. «Suck it down!» («Отсоси!»), «Shake it, baby» (Потряси ими, детка»), «I'm coming back to town and the last thing that's gonna go through your mind before you die... is my size 13 boot» («Я вернусь в город, и последнее, что вы увидите перед своей смертью, – это мой ботинок 13-го размера»), «It's down to you and me one-eyed freak!» («Только между нами, одноглазый урод!»). Пожалуй, самое популярное – это «Hail to the king, baby!» («Поприветствуй короля, детка!»).

На сайте YouTube большим успехом пользуется ролик под названием Ventrilo Harassment – Duke Nukem Style. На протяжении пяти с половиной минут телефонный хулиган донимает какую-то тетку цитатами из Duke Nukem 3D. Чаще всего он использует «I've got balls of steel!» («У меня яйца из стали!»). Под конец собеседница не выдерживает и начинает ругаться матом.

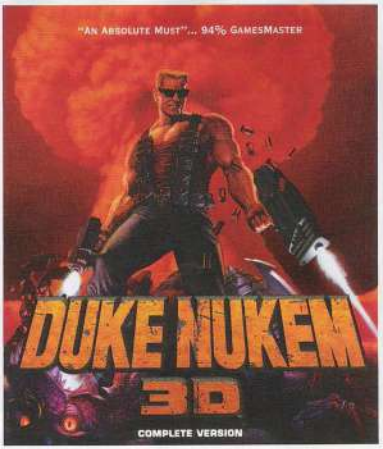
КОЕ-ЧТО ЕЩЕ

Неужели секрет огромного успеха кроется в, пардон, голых сиськах и скабрезных шуточках в исполнении главного героя?! Бесспорно, уровни со стрип-барами – одна из величайших находок в истории жанра FPS. Однако в Duke Nukem 3D полно других не менее интересных дизайнерских решений. Разработчики, словно искусные карточные фокусники, тасуют декорации, не давая заскучать игрокам. Для примера возьмем первый из четырех эпизодов. Где только не разворачиваются сражения! На улицах, в кинотеатре, в видеомагазине, на фабрике по утилизации токсичных отходов, внутри летающей тарелки и даже на непонятно как оказавшейся посреди неприступных скал миниатюрной подводной лодке. Дюк пробирается сквозь узкие подземные лабиринты, с помощью прикрепленного к спине реактивного ранца парит над крышами многоэтажек, надевает акваланг и уничтожает инопланетных тварей под водой. Талантливые разработчики придумали необычных, ярких, запоминающихся врагов: стреляющий из бластера собака-пехотинец, ящероподобный пулеметчик, зеленый слизняк, летающий мозг с щупальцами (или это была медуза?) и вооруженная ракетной установкой здоровенная жаба. Но лучше всех получился свинокоп – облаченный в синюю форму полицейского разожравшийся хряк. Похоже, Хрюша из любимой детской передачи «Спокойной ночи, малыши» вырос и стал плохим парнем.

Не подкачал и арсенал. Пистолеты, дробовики, пулеметы, ракетометы, мины и гранаты встречаются во многих других FPS. А вот Expander и Freezethrower выглядят очень оригинально. Первое оружие уменьшает противника до крошечного состояния, от главного героя требуется

САМЫЙ ШУСТРЫЙ ПАРЕНЬ

После выхода Duke Nukem 3D геймеры из различных стран долгое время соревновались, кто быстрее пройдет одиночный режим игры. В 2007 году самый лучший результат установил Фернандо «Фернито» Кальво (Fernando 'Fernito' Calvo). На все про все ему потребовалось 20 минут 56 секунд. Для примера возьмем статистику первого уровня. Рекомендованное время для игроков – 1 минута 45 секунд. Рекорд сотрудников 3D Realms Entertainment составляет 53 секунды. Благодаря своей уникальной технике Фернандо справился за девять секунд.



МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

После Doom Duke Nukem 3D произвела эффект разорвавшейся бомбы. Оказывается, можно стрелять не только в непонятных лабиринтах! Можно бегать по настоящим улицам, заходить в настоящие бары и засовывать спрайтовым девочкам баксы в трусики! При всем при этом это же все-таки Doom, только куда более красивая и разнообразная! Высокий уровень интерактивности – отличительная особенность Build Engine, а все остальное – дело рук дизайнеров.

«Страна игр» № 01 (82) 2001, без оценки

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

В начале игры Дюка сбивают над Лос-Анджелесом и он оказывается в переполненном инопланетянами Голливуде. Слабенький сюжет, но Дюк сразу же берется за дело. Окружающая среда очень реалистична: большинство предметов можно разрушить или использовать в своих целях. Разработчики сделали так, чтобы все выглядело правдоподобно. Кинотеатр выглядит как реальный, в нем даже есть туалет (правда, только один). По ходу сюжета вы побываете на космодроме, слетаете на луну и в финале вернетесь обратно на землю. У игры есть все предпосылки навсегда войти в историю. Желаем Дюку долгой жизни!

Сайт Electric Games, оценка 98 из 100

Если выстрелить из ракетомета в помеченный трещиной участок экрана, то ты попадешь в потаенную комнату.

подойти к лилипуту и раздавить его каблуком ботинка. Второй ствол превращает врага в ледышку: одна пуля – и студеная статуя красиво разлетается на сотню мелких осколков. Среди фанатов игры считалось высшим пилотажем пройти все эпизоды на самом высоком уровне сложности, забивая врагов до смерти ударами ноги, желательно в прыжке.

НЕДООЦЕНЕННЫЙ ДВИЖОК

В процессе подготовки этого материала я поднял архивы со старыми журналами и изучил рецензии той поры. Почему-то многие авторы ставили игре невысокую оценку за графику. Да, в Duke Nukem 3D по уровням бегают плоские спрайтовые персонажи. Всего через полгода в продажу поступит революционная Quake с вылепленными из полигонов трехмерными моделями противников. Журналисты тут же объявят новую игру от id Software царицей жанра FPS. Не знаю, как тебе, но и тогда, и сейчас мне намного милее плоские симпатяги-свинокопы, чем собранные из кучи треугольников огры и ротвейлеры. Впрочем, это дело вкуса: одним нравятся простенькие рисунки из комиксов, другим – кубизм Пабло Пикассо и Жоржа Брака.

Справедливости ради стоит отметить, что лежащий в основе Quake хваленый движок id Tech не поддерживал ряд особенностей, блестяще реализованных в Build Engine. Например, динамичное изменение архитектуры уровней. В Duke Nukem 3D можно взорвать отмеченные трещинами участки стены, чтобы поживиться припрятанными бонусами или пробраться через секретный проход на другой конец карты. Кстати о секретах. В первом эпизоде в одной из потаенных комнат в лужи крови лежит труп главного героя Doom – космического десантника. Не на шутку рассердившиеся сотрудники id Software подали на своих коллег из 3D Realms Entertainment в суд, но так и не смогли добиться того, чтобы эту сцену вырезали из игры. В других эпизодах можно встретить посаженного на кол Индиану Джонса и болтающегося на веревке Люка Скайуокера.

Еще одно достоинство Build Engine – высокая интерактивность окружающего мира. Бутылки, бокалы, цветочные вазы, зеркала, мусорные баки, огнетушители, телевизоры и прочие элементы декораций разлетаются на мелкие кусочки. На одном из уровней даже можно сыграть в бильярд. Разрушаемые унитазы, писсуары и пожарные колонки – это отдельная история. Оказывается, если подойти к бьющему из земли фонтану воды и нажать на пробел, раненый Дюк восстановит свое здоровье.

ЛЮБОВЬ НА ДОЛГИЕ ГОДЫ

Сейчас, оглядываясь назад, понимаешь, что нельзя сравнивать Doom и Duke Nukem 3D. Одна игра вышла в 1993, другая в 1996 году. Гениальное творение id Software подняло популярность жанра FPS на новую высоту и по праву считается одной из лучших компьютерных игр за историю существования индустрии электронных развлечений. И с этим не поспоришь.

Но вот какой парадокс: если бы мне предложили взять с собой на необитаемый остров или Doom, или Duke Nukem 3D, то я бы выбрал последнюю. И дело тут не в более совершенных графике и звуке. Сейчас это не имеет никакого значения – на фоне современных FPS обе игры выглядят одинаково архаично. Почему я голосую за Duke Nukem 3D? Ответ такой же, что и раньше: просто она намного интереснее и веселее. Даже спустя 14 лет после выхода игры по-прежнему чертовски интересно отстреливать из дробовика клыкастых свинокопов, крушить писсуары и засовывать деньги в лифчики стриптизерш. Похоже, это любовь. ■

ПОСЛЕДНИЙ КИНОГЕРОЙ

Во время игры главный герой с особым цинизмом комментирует свои действия. Некоторые выражения стали крылатыми и, как говорится, ушли в народ. Справедливости ради стоит отметить, что самые яркие выражения разработчики позаимствовали из известных фильмов. Так, «You talking to me!?» («Ты со мной разговариваешь?!») взято из «Таксиста», «Groovy!» («Ништяк!») – из «Зловещих мертвецов», «Terminated» («Уничтожен») – из первой части «Терминатора», а «I'm gonna get medieval on your asses!» («Я покажу вашим задницам средневековье!») отсылает нас к фильму «Криминальное чтиво».

Сейчас мы посмотрим, кто из нас умрет.

Трехствольный пулемет обладает очень высокой скорострельностью.

ЕА КУПИЛА НЕМНОГО UBISOFT

5 ЛЕТ НАЗАД

Самым громким скандалом начала года стала покупка «электрониками» 19.9 процента акций французской компании Ubisoft – за 100 миллионов долларов. Поднялся такой шум, что даже правительство Франции заявило о поддержке «отечественного производителя» в борьбе за независимость. Руководство Electronic Arts пообещало не вмешиваться во внутренние дела Ubisoft. Мол, мы купили акции в расчете на хорошие дивиденды. Однако никто не поверил. Учитывая тот факт, что 44.5 процента акций Ubisoft раскидано по мелким акционерам, ожидалось, что скупка их может начаться в любой день. Президент французской компании Ив Гильмо (Yves Guillemot), основавший Ubisoft вместе со своими братьями в 1986 году, назвал случившееся захватом заложников. Но скупка акций так и не началась. Возможно, «электроники» ждут, когда дела Ubisoft пойдут хуже и упадет цена? ■

Персидский принц спасается от Electronic Arts.

ПОРТРЕТ НАСТОЯЩЕГО ГЕЙМЕРА

Портрет геймера составили на основе опроса 802 человек.
Геймеры страдают от стереотипов не меньше, чем сексуальные меньшинства. Обыватели представляют их запаршивевшими толстяками с красными глазами и дурным запахом изо рта. Ни семьи, ни друзей, ни приличной работы. Однако результаты исследования Американской ассоциации производителей развлекательного программного обеспечения (ESA) свидетельствовали о другом. Вот несколько убедительных цифр:
79% геймеров занимаются спортом по 20 часов в неделю;
93% геймеров читают книги или ежедневные газеты;
62% геймеров ходят в театры, музеи, на концерты;
50% геймеров увлекаются творчеством (пишут, рисуют или играют на музыкальных инструментах);
78% геймеров участвуют в выборах.
– Геймеры повсюду, – заявил президент ESA Дуглас Ловенштейн (Douglas Lowenstein). – Они – ваши друзья, родственники, коллеги, и они успешно сочетают игры со многими другими занятиями. ■

Портрет геймера составили на основе опроса 802 человек.

СЭМ ФИШЕР КРАДЕТСЯ В КИНОТЕАТР

Компания Paramount Pictures приобрела права на создание фильма по мотивам экшен-серии Tom Clancy's Splinter Cell. Не откладывая дело в долгий ящик, студия наняла маститых сценаристов: Джона МакЛафлина (John McLaughlin) и Джона Петти (John Petty). Последний не нуждается в представлении – он сочинил сценарий к Splinter Cell и Pandora Tomorrow.
Объявили и имя человека, который сядет в режиссерское кресло. Это Питер Берг (Peter Berg), чей крепкий боевик «Сокровище амазонки» сделал приличную кассу в мировом кинопрокате. Он же является соавтором сценария. В продюсерах картины числится сам Том Клэнси (Tom Clancy). Боссы Paramount обещали максимально точно передать уникальную атмосферу игры в фильме. Большая ставка делается на харизматичность личности главного героя – Сэма Фишера. Увы, как водится в Голливуде, проект забуксовал. ■

Берг предпочел снять «Хэнкока» вместо Splinter Cell.

10 ЛЕТ НАЗАД

ТОР 20 ЗА 1999 ГОД

Компания PC Data, занимающаяся исследованиями рынка программного обеспечения США, назвала двадцатку самых продаваемых игр в 1999 году. По сравнению с 1998-м игры принесли чуть ли не на 10 процентов больше прибыли, и это несмотря на то что, по общему мнению, год был небогат на хиты. Феноменальный рост наблюдался на рынке онлайновых развлечений – 177 процентов. Спасибо Ultima Online. Тем не менее доля онлайновых игр в общей выручке от продажи развлекательного ПО не превысила 5 процентов. Полностью список выглядит так:

Название	Издательство
1. RollerCoaster Tycoon	Hasbro Interactive
2. Sim City 3000	Electronic Arts
3. Who Wants To Be a Millionaire?	Disney
4. Age of Empires 2: Age of Kings	Microsoft
5. Starcraft	Havas Interactive
6. Half-Life	Havas Interactive
7. Command & Conquer: Tiberian Sun	Westwood
8. Microsoft Flight Simulator	Microsoft
9. Frogger	Hasbro Interactive
10. Baldur's Gate	Interplay
11. Cabela's Big Game Hunter 2	Activision
12. Wheel of Fortune	Hasbro Interactive
13. Tom Clancy's Rainbow Six Gold Edition	Red Storm
14. Starcraft Expansion: Brood Wars	Havas Interactive
15. Need for Speed 3: Hot Pusuit	Electronic Arts
16. Monopoly	Hasbro Interactive
17. Deer Hunter 3	GT Interactive
18. Star Wars Episode I: Phantom Menace	LucasArts
19. Microsoft Combat Flight Simulator	Microsoft
20. Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm ■

RollerCoaster Tycoon – самая успешная из «магнатных» серий.

Half-Life изменила представления геймеров о FPS.

О НАБОЛЕВШЕМ

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. Пишу вам с тропического острова, куда перенесся чудесным образом после того, как набрал на сотовом телефоне цифры 4815162342. Теперь вот пытаюсь остаться в живых. На острове полно народа, все очень нервные и разговаривают загадками. «Другие», «Черный дым», «Дхарма инишитив» – я ничего не понимаю. Такое впечатление, что все участвуют в съемках остросюжетного телесериала, а мне почему-то забыли выдать сценарий. К счастью, нашел в лесу ноутбук и подключился к незащищенной беспроводной сети. Спасибо за письма, друзья, они скрашивают мое пребывание здесь. Пишите еще, поскольку черт знает, когда я отсюда выберусь. Джек говорит: я нужен острову. Мне кажется, он держит меня за дурака.
Блин, где-то вдалеке снова кричат! Я, пожалуй, побегу прятаться.

С уважением ко всему живому, Иван Гусев.

ЕРМАК ПРОТИВ CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 И ЕСТЬ ИЛИ НЕТ ДУША У ОНЛАЙНОВЫХ RPG?

ПИСЬМО НОМЕРА

Приветствую, редакция Правильного.
У меня такой вот вопросик: я подумываю о своей будущей профессии, и мои родители советуют выбрать то, что я люблю. А я жить без игр не могу! Собственно, сам вопрос: как стать игровым журналистом? Что мне нужно знать об этой работе? Куда можно пойти учиться? Заранее спасибо.

Neurous Dusmuhamedow

Игровая журналистика не сильно отличается от любой другой журналистики, хотя мы и не ездим за премьер-министром Путиным по городам и весям и не рассказываем, почему не складывается личная жизнь у вокалисток группы «Виюльки». Несмотря на это, мы собираем, анализируем и продаем читателю информацию. Хочешь быть дипломированным журналистом, поступай на журфак. Пока учишься, пробуй свои силы в качестве внештатника. Глядишь, к выпуску уже будешь матерым профи.
Со своими советами присоединяются Владимир Карпов и Мастер Лоуполи.
– Учитесь писать хорошие тексты. Это главное. И это намного важнее, чем умение круто играть в игры. Другое дело, что в последних надо неплохо разбираться, уметь находить нужную информацию – специфика деятельности требует, – уверен Карпов. – Что заставляет сделать еще один вывод: обязательно знание как минимум одного иностранного (хотя бы английского) языка. Then you just try, and if you prove yourself to be worth – welcome, you're in.
– По сути нужны лишь три качества, – считает Мастер Лоуполи. – Первое – сила воли. Второе – огромное желание. Третье – любовь к играм.
Впрочем, если пишешь коряво, журфак не поможет. Трезво оцени свои возможности. В конце концов, если жизнь без экшенов и RPG для тебя немыслима, можно пойти на завод, печатающий тиражи игр.

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru

Доброго времени суток.
Не буду распинаться на тему качества вашего издания, все и так понятно из других писем. Перейду лучше сразу к делу. А поговорить я бы хотел о таком жанре в игровой индустрии, как ролевые игры или, по-буржуйски, RPG. Действительно, жанр интересный и востребованный. Столько отличных игр: Fallout (как же без нее?), Neverwinter Night, The Elder Scrolls, «Готика». Список можно продолжать, но суть не в этом. Я заметил, что этот жанр… отстает от остальных. Возьмем, к примеру, хотя бы раздел журнала «Гид покупателя». Что же там? Fallout 3 – годичной давности, сомнительная King`s Bounty (конечно, сомнительная не в плане качества, а в плане причастности к жанру) и «Ведьмак» – игра замечательная, но ей уже два (!) года. Да, недавно вышли еще две: Risen и Dragon Age, но все равно мало. Как индустрия дошла до этого? И не надо предлагать мне взамен MMORPG. Мне сложно понять людей, которые годами засиживаются в подобных играх. Я быстро понял: MMORPG не имеют смысла. Ведь как таковой цели нет. Да, можно получить самый высокий уровень, одеться в самый лучший шмот, но это не снимает вопроса: «А что дальше?» Я знаю несколько людей, которые заходят в онлайн, как на работу, но извините меня – в чем прелесть на протяжении двух часов нажимать две-три кнопки? Главная проблема подобных игр, как бы странно это ни звучало: они не умеют вовремя закончиться.
Что же нас ждет в ближайшем будущем? Пару лет назад я поднимал подобный вопрос на одном из игровых форумов. Тогда вопрос стоял о застое в жанре. Все пришли к выводу, что жанр немного сбавил ритм, но через год-два все будет по-старому. Однако мы немного ошибались. Уже не будет все так, как было в начале века, все поменялось. Запросы у потребителей изменились, и разработчики стремятся их удовлетворить. Нет, жанр как таковой останется, но большинство студий уже переметнулись в онлайн. Может быть, это не так плохо, но ни одна MMORPG не сравнится с впечатлениями, которые могут дать старые добрые ролевые игры. В онлайновых RPG нет души. За сим откланиваюсь.
С уважением, Борис Д. aka Winkiller

Кто-то согласится с тобой, Борис, кто-то поспорит, но в одном ты, безусловно, прав: игры уже никогда не будут прежними. Такими, как в начале века. Или пять лет назад. Развитие не остановить. И, на мой взгляд, это здорово. Ведь мы, геймеры, тоже меняемся. Я, например, некоторое время назад попытался переиграть в Planescape: Torment (на днях культовой RPG как раз исполнилось десять лет) и неожиданно понял, что не могу. В ней слишком медленный темп. И так много болтают! И пикселы крупные. Ну нет, сказал я и запустил «Dragon Age: Начало». Вот, самое оно.
Не стал бы утверждать, что жанр переживает застой. Во все времена ролевых игр выходило меньше, чем, скажем, экшенов или спортивных симуляторов. Сам понимаешь, Борис, сделать хорошую RPG – задача не из легких. Сеттинг, сюжет, ролевая система – с каждым из этих элементов приходится долго возиться. А сколько денег нужно! Бюджета одной ролевки AAA-уровня хватит на три экшена или дюжину адвенчур. Поэтому издатель не раз подумает, прежде чем решится финансировать разработку RPG. Однако риск оправдан. Сумасшедший успех Fallout 3 – лучшее тому подтверждение.

Здравствуйте, Иван Гусев. Меня долго мучил вопрос, и я решился его задать. Большинство моих знакомых говорят, что World of Warcraft – основатель всех MMO, а все остальное – его копии и клоны (в основном ссылаясь на «Аллоды Онлайн»), что очень обидно. Так ли это?
С уважением и надеждами,
ваш Михаил Черепков!!!

Твоим знакомым лет по 12? Тогда понятно, почему они считают World of Warcraft родоначальницей жанра. Однако это не так. Старейшины рассказывают, что первой игрой, популярно объяснившей людям, почему прокачиваться вместе весело и интересно, была Ultima Online. За ней последовали EverQuest, Asheron's Call, Dark Age of Camelot…
Кстати, на мой взгляд, хороший клон лучше плохого «подлинника».

Добрый вечер, уважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ»! Меня зовут Александр, мне 23 года, я живу в Киеве и очень люблю девушек, рок-н-ролл и, конечно же, компьютерные игры! О последних и пойдет речь. Я давно и внимательно слежу за ситуацией в играх, и меня интересует, неужели разработчики потеряли ту тонкую нить вдохновения, благодаря которой на свет рождались действительно прекрасные игры, такие как «Аллоды», Baldur's Gate, «Демиурги», The Witcher, Majesty, The Lord of the Rings: The Return of the King, моя любимая игра «Князь»? Да, графика скоро догонит киношную. Но вдохновение, которое когда-то было стержнем интересных игр, постепенно уходит в прошлое. К сожалению, на смену истинному творчеству приходит антироссийская направленность. Возьмем, к примеру, такой антирусский «бестселлер», как Call of Duty: Modern Warfare 2. Мне противно читать хвалебные оды в адрес этого шутера. Разработчики поставили себе задачу оклеветать Россию сильнее, чем в первой части (к счастью, я не играл ни в первую, ни во вторую)! Они намеренно забыли, что именно СССР спас мир от фашистского ига! Именно русские люди сломали хребет бесноватому фюреру и всей его камарилье! Ермак завоевывал Сибирь не для янкесов и их подхалимов! Поэтому я никогда не стану играть в этот «шедевр»!
Будем надеяться на удачу и умения наших разработчиков. Тем более что уже сейчас наши девелоперы реализуют интереснейшие идеи. Xenus, S.T.A.L.K.E.R., Collapse или «Анабиоз» действительно прекрасные игры, оказавшие огромное влияние на развитие отечественной и мировой игровой индустрии.
С уважением,
Александр aka Ван Хельсинг

Иногда мне кажется, что читатели хотят свести меня в могилу. Жена не даст соврать: когда я вижу письмо от очередного обиженного патриота, я начинаю нервно почесываться и разговаривать сам с собой: «Спокойно, Ваня. Дыши глубже…» И вот, значит, лежу я в своем гробике, кровки напившийся, и тут появляется Александр Ван Хельсинг и вбивает в мой мозг не один, а сразу два осиновых колышка. Первый – «Раньше трава была зеленее, а игры лучше». Второй – «Кругом враги, и игроделы ненавидят Россию». Ох-ох, как мне плохо.
Дыши глубже, Ваня.
Сначала выскажусь по поводу игр, шитых тонкой нитью вдохновения при помощи иглы бесконечного таланта. Можешь спорить до хрипоты, Саша, но я уверен: «Князь» – игра унылая и настолько вторичная, что ставить ее в один ряд с Baldur's Gate – преступление. Если бы раньше, в «золотой век» игровой индустрии по летоисчислению Ван Хельсинга, все игры были такими, я бы, наверное, пошел в сварщики, а не в журналисты.
Перехожу к Modern Warfare 2. Скажи, Саша, ты случайно не работал корреспондентом Советского Информбюро? Больно уж круто забираешь про хребет фюрера и фашистское иго. А слово «камарилья» я в последний раз слышал лет десять назад, когда один маленький мальчик в лесу закричал, показывая на облако зудящих насекомых: «Ого, какая камарилья!»
Call of Duty: Modern Warfare 2 – хорошая игра. Просто игра.
Не нравится, не покупай. Все дела.

Здравствуй, редакция Правильного! Я сочинил стихотворение под впечатлением от X-Men Origins: Wolverine.
Крики, стоны, кровь рекою,
Головы без тел стеною,
Кто же так тут постарался?
Джимми к дому возвращался,
Росомахой его кличут,
И его спецназы ищут...
Вот один его увидел,
Сразу и возненавидел...

Умненький и благоразумненький Пригоршня
P.S. Нынешний дизайн – класс!

Меня всегда занимало: почему люди пишут стихи? Неужели они действительно не могут обойтись без того, чтобы, сложив случайно две строчки, не записать их? Столько серьезных людей – министров, налоговых инспекторов, пожарных – на досуге пишут стихи. Зачем им все это? Все эти «головы без тел стеною» и «его спецназы ищут». Так до сих пор и не понял.
Кто шутерам и RPG слагает оды?
Поэт и геймер, менестрель свободы.
Он любит игры безгранично, страстно.
Поэт и геймер – это ль не прекрасно?

С уважением, самый правильный журнал и Иван Гусев. Пишу вам, потому что наболело так, что больше не могу сдержаться, чтобы не написать! У меня два вопроса, один из них обращен лично к вам, Иван. Скажите, почему вы в журнале чуть ли не с первого выпуска, а до сих пор еще не главный редактор? Вы в журнале дольше всех, гораздо больше! Ну или тогда хотя бы почему не зам?
Второй вопрос о надоевшем всем пиратстве. У меня есть знакомая (абсолютно все скачивает с торрентов!), и она все время говорит: «Так это же Valve, у них полно денег! И создатели GTA с одного человека ничего не потеряют! Ты просто дурак, что все покупаешь!» Меня это очень бесит. Иван, объясните ей, что к чему.

Преданный (и постоянный) читатель
Денис Гусев (DEH64)

Почему я до сих пор не главный редактор? Чтобы ответить на этот вопрос, необходимо рассказать о процедуре назначения на сей ответственный пост. «Предводителя» редакции мы определяем при помощи небольшого соревнования. Играем в Царя горы. Собираемся всей толпой у холма повыше – и понеслась! Кто дольше продержится на вершине, тот и победил. Мутузим друг дружку, кусаемся, за волосья таскаем. А я хоть и крупный парень, но не особо ловкий. Вечно мне кто-нибудь подножку поставит и как пихнет вниз с холма. Только я обратно заберусь, бац – уже назначен редактор. Если же отвечать серьезно, мне больше нравится писать статьи, чем руководить работой редакции. Вот жена ругает: «Чего ты, Ваня, такой неамбициозный?» А я ей: «Отстань, глупая. Зато я счастлив!»
Приступаю к ответу на второй вопрос – о пиратстве. Скажи своей знакомой, что у Take-Two Interactive, владеющей Rockstar Games, дела идут вовсе не блестяще. Вполне может так случиться, что через годик-другой компания обанкротится, а права на серию Grand Theft Auto будут куплены японцами или – не приведи Господь! – южными корейцами. Боюсь себе даже представить GTA Online от NCsoft... Каждая украденная копия GTA делает мой кошмар на один шажок ближе к реальности.

Здравствуйте, редакция правильного журнала о компьютерных играх! Пишу вам о том, что у меня наболело. Почему игроделы делают плохие сиквелы? К примеру «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо». Я когда впервые услышал об этой игре, чуть не сошел с ума от радости! И вот она вышла! Купил в день начала продаж, побежал домой, установил, начал и... вскоре понял, что деньги потратил зря. Баг на баге, да и только! Ни один патч не помогал. То вороны сквозь здания пролетают, то сталкеры стреляют сквозь стены и смотрят в воображаемый бинокль. Теперь доверяю только вашему журналу, а не рекламе. P.S. Как вы думаете, может появиться иммунитет к онлайновым играм? Вот я поиграл месяц в World of Warcraft – и ничего, сильного желания играть дальше не испытываю. Часик поиграю в день и больше не хочу.

СанЁк из Омска

Привет, Санек. Про «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» уже писано-переписано. Да, на прилавки поступила сырая версия, и за это разработчикам должно быть стыдно. Но не надо обобщать. Многие игровые сиквелы очень хороши. Final Fantasy 7 и сравнивать нельзя с предшественницами. Grand Theft Auto 3 на голову выше Grand Theft Auto 2. В Assassin's Creed 2 исправлено большинство недочетов первой части. На мой взгляд, в отличие от кино в игровой индустрии сиквелы, как правило, получаются лучше оригинала.
Не знаю, о каком иммунитете к MMORPG ты говоришь, если по часу в день просиживаешь в World of Warcraft? По-моему, как раз наоборот, у тебя формируется зависимость. Наслаждайся ей!

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

Как в редакции относятся к миссии в аэропорту в Call of Duty: Modern Warfare 2, где нужно расстреливать мирных, причем российских, граждан? Да, я понимаю, для американцев это круто – поиздеваться над полусотней россиян, но, блин, мне обидно. Изменилось ли у вас отношение к студии Infinity Ward?

Там нет такого задания «расстрелять мирных граждан». Большинство сотрудников редакции не стали пропускать миссию No Russian (хотя такая возможность была), но гражданских не убивали. Отношение к Infinity Ward не изменилось. Modern Warfare 2 – отличный шутер. Всегда помните о немцах, друзья! Чего только с ними в играх не вытворяют!

Здравствуйте, редакция самого правильного журнала для геймеров. Я увлекаюсь играми давно, но тут купил ваш журнал – и очутился в неизвестном мне мире. Непонятны некоторые термины. Скажите, пожалуйста, а есть какие-нибудь словари для геймеров?

С уважением, Кирилл

Читай наш журнал, Кирилл, и вскоре ты освоишь этот тайный язык (которым, заметь, мы стараемся не злоупотреблять). Если хочется побыстрее овладеть основными терминами, воспользуйся мудростью Google. Этот поисковый автомат на запрос «словарь геймера» выдает 34 600 результатов. Учи теорию, покупай Правильный!

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ

Четвертый по счету «ИгроМир» благополучно отгремел, и сейчас можно сказать, что у выставки появилось свое лицо, которое невозможно ни с чем спутать. «ИгроМир» – это прежде всего шоу со всеми полагающимися ему атрибутами (сценами, ведущими, конкурсами, девушками, крутыми машинами, ну и не будем забывать об играх). Есть и обратная сторона выставки – бизнес-дни. В этом году мероприятие посетила масса знаменитостей, с большинством из которых мы пообщались. Это продюсеры StarCraft 2, World of WarCraft: Cataclysm, Command and Conquer 4, арт-директор Avatar и многие другие. Самые интересные интервью и презентации с их участием, равно как и репортаж с выставки, ты найдешь на этом диске «РС ИГР».

Об играх. Огромное количество релизов, выпущенных под праздники, перед Новым годом, – это, конечно, явление самое положительное. К тому же добрая половина из них – хиты с громкими названиями. Однако за такой короткий промежуток времени человек просто не в состоянии качественно ознакомиться со всеми играми. Поэтому мы ознакомились с ними за вас. Left 4 Dead 2 удачно вышла в самый разгар моды на зомби, «Dragon Age: Начало» легко завоюет титул лучшей RPG 2009 года (в этом нет никаких сомнений), Modern Warfare 2 – великолепный во всех отношениях экшен, а есть еще третья часть «Дальнобойщиков», «Аллоды Онлайн», «Divinity 2: Кровь драконов», Manhunt 2 и многие другие предновогодние релизы.

Дмитрий Эстрин,
редактор рубрики

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

JAMES CAMERON'S AVATAR: THE GAME

Демоверсия яркого шутера по одноименному фильму Джеймса Камерона (James Cameron), действие которого разворачивается на планете Пандора, населенной синекожими великанами. Доступен первый уровень игры, где мы знакомимся с красотами местной природы, сражаемся с ядовитыми растениями и огромными кровожадными животными, а также помогаем товарищам из RDA. Арсенал оружия включает в себя три футуристические пушки. Параметры персонажа можно улучшить, развивая специальные навыки и набирая очки опыта.

LIVE FOR SPEED S2 – ALPHA Z25

Полная пробная версия одного из самых реалистичных автомобильных симуляторов. Перед тобой однопользовательский режим, где доступна тренировка для новичков и одиночные заезды. На выбор три машины: XF GTI, XR GT и Formula BMW FB02, покататься на которых можно на единственной трассе Blackwood, расположенной в английской глубинке. По заверениям разработчиков, Live for Speed S2 отличается от других подобных игр отменной физикой, разнообразием автомобилей и качественным мультиплеером.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

DISSONANCE

По традиции в разделе дополнений ведущую роль занимают материалы по Half-Life 2. В нынешнем месяце твоему вниманию предлагается Dissonance – очень и очень необычная модификация. Dissonance представляет собой термоядерную смесь, в которую вошли такие компоненты, как шутер от третьего лица, стратегия и даже... Guitar Hero. Да-да, для создания собственной непобедимой армии предстоит освоить гитару или синтезатор в зависимости от выбранной стороны (металлисты или рэйверы).

TUESDAY & ARK: CONTINUUM

Несмотря на то что Crysis уже давно переманила многих поклонников Far Cry, интерес к дебютной игре Crytek не угас. Изредка поклонники выдают что-нибудь по-настоящему масштабное вроде модификации Tuesday & Ark: Continuum, которую мы представляем на нынешнем диске. Здесь нет брутального парня в гавайской рубахе, а есть девочка, которая путешествует со своим приятелем по миру, не менее странному, чем она сама. Стрелять тут ни по кому не надо, но от этого играть ничуть не менее интересно.

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SPECIALS

ИНТЕРВЬЮ С ПРОДЮСЕРОМ STARCRAFT 2

Компания Blizzard посетила «ИгроМир» во всеоружии. Во-первых, знаменитая студия привезла ранние версии StarCraft 2 и WoW: Cataclysm. Во-вторых, «ИгроМир» почтил своим присутствием продюсер SC2 Крис Сигати (Chris Sigaty), который ответил на ряд наших вопросов по игре. В частности, он раскрыл новую информацию о сюжете, поведал о том, какую роль будут играть CG-ролики, поделился планами о выпуске карточной игры по мотивам «Старика». Но главное – рассказал о том, когда компания Blizzard планирует проводить закрытое бета-тестирование игры.

ФИНАЛ FIFA INTERNATIONAL WORLD CUP НА «ИГРОМИРЕ»

480 игроков боролись за право выйти в финал в 11 предварительных квалификационных этапах, проходивших в Москве начиная с прошлого месяца. Финальное состязание FIWC10 Russian Live Qualifier Event состоялось на выставке «ИгроМир» в 57-м павильоне ВВЦ. Комментировал встречу всем известный телекомментатор Василий Соловьев. В результате полностью оплаченную поездку к месту проведения финального этапа чемпионата выиграл Эмин Мусейбов. Совсем скоро 32 лучших виртуальных футболиста сразятся за титул FIFA Interactive World Player 2010 и денежный приз $20 000.

ИНТЕРВЬЮ С РЭЕМ МУЗИКОЙ

Совсем недавно вышла важнейшая RPG этого года – «Dragon Age: Начало», готовится к выходу вторая часть Mass Effect 2, а прошедший «ИгроМир» посетил хорошо известный нашим геймерам Рэй Музика (Ray Muzyka). Мы просто не могли не встретиться с главой студии Bioware. В интервью он поделился своими впечатлениями от выхода Dragon Age, рассказал, как идет работа над Star Wars: The Old Republic, как будут связаны сюжетно первая и вторая часть Mass Effect. Особый интерес вызывает его повествование о том, какие ожидания разработчики связывают с пользовательским контентом Dragon Age.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

В то, что у Nival получится сделать World of Warcraft с национальным колоритом, верилось с трудом. Находились скептики, сомневавшиеся в эффективности азиатской модели бизнеса. С другой стороны, над «Аллодами Онлайн» трудились лучшие отечественные разработчики. Заявленный бюджет сложно назвать маленьким даже в сравнении с аналогичными западными проектами. И вот наконец... Нет, игра еще не совсем вышла. Продукт, который нам предлагали за деньги, а спустя какое-то время позволили бесплатно скачивать в интернете – участие в открытом бета-тесте игры.

MODERN WARFARE 2

Infinity Ward легко и непринужденно бьет собственные рекорды: в Call of Duty: Modern Warfare 2 стало еще больше экшена, заскриптованных сценок, драматичных эпизодов и ураганных спецэффектов. Дошло до того, что разработчиков стали упрекать в дурновкусии: скоро за всей этой свистопляской не останется самой игры. Масла в огонь добавил и нелепый сюжет, и двусмысленный, вырезанный из отечественной версии уровень с расстрелом мирных граждан в российском аэропорту. Оставим в стороне идеологические заморочки и скажем прямо: Modern Warfare 2 – отличная игра.

ПИЛА

Жуткие устройства, из киносериала «Пила», загнанные в угол людишки, атмосфера обреченности – идеальная почва для создания хоррор-игры. Интерактивный аналог целиком соответствует концепции картины. Здесь есть элементы боевика и хорошей страшилки, но главное, конечно, загадки. Стремительное действие перемежается необходимостью не спеша подбирать шестеренки в механизме, открывающем нужную дверь. Или искать подсказки в темной комнате, чтобы открыть ящик с оружием и не взлететь при этом на воздух из-за случайно активированного взрывного устройства.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет тебе двери редакции.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ВИДЕО

Previews
Bioshock 2
James Cameron's Avatar: The Game
Mass Effect 2

Reviews
Call of Duty: Modern Warfare 2
Divinity 2: Кровь драконов
Dragon Age: Начало
Left 4 Dead 2
Manhunt 2
NBA 2K10
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Painkiller: Воскрешение
Star Wars: The Force Unleashed - Ultimate Sith Edition
Аллоды Онлайн
Две Сорванные Башни
Дальнобойщики 3: Покорение Америки
Пила

Specials
Репортаж с «Игромира»
Турнир FIFA 10 на «Игромире»
Презентауия Splinter Cell: Conviction
Интервью с арт-директором James Cameron's Avatar: The Game
Интервью с продюсером StarCraft 2
Интервью с главой Bioware
Интервью с продюсером CC4
Интервью с дизайнером Saboteur
Интервью с продюсером APB
Интервью с Джо Куканом
Дневник разработчиков Wargaming.net
Дневник разработчиков Aliens vs. Predator
Трейлер Command & Conquer 4
Трейлер Kingdom Under Fire 2
Трейлер Runaway A Twist of Fate

Трейлеры
Battlefield: Bad Company 2
Dark Void
Drakensang. Река времени
Jade Dynasty - Ascension
Kane & Lynch 2: Dog Days
Mass Effect 2
Mount & Blade. Огнем и мечом
Serious Sam: The First Encounter HD
Split/Second
Star Trek Online

Демоверсии
James Cameron's Avatar: The Game
Live for Speed S2 - Alpha Z25
Colin McRae: DiRT 2

ДОПОЛНЕНИЯ
Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
ArmA II
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom 3
Dragon Age: Origins
Far Cry
Far Cry 2
Fallout 3
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Left 4 Dead
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
Star Wars: Empire At War - Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II:
The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War - Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
Doom 3
Infernal Death Orgy 1.7
Far Cry
Tuesday & Ark: Continuum
Half-Life 2
Dissonance
Fortress Forever 2.4
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Terminator Mod v1.0
Operation Flashpoint: Resistance
Appleseed Mod 1.0
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Murder in Dunlop v.1.3
rFactor
NSR 1.00
Star Wars: Empire At War - Forces of Corruption
Star Wars Saga v1
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Clan Quest Mod v1.2.1

ДРАЙВЕРЫ
ATI Catalyst 9.11 Windows 7/Vista 32-bit
ATI Catalyst 9.11 Windows 7/Vista 64-bit
ATI Catalyst 9.11 Windows XP 32-bit
DirectX End-User Runtime (Август 2009)
ForceWare 195.55 Win 7/Vista (32-bit)
ForceWare 195.55 Win 7/Vista (64-bit)
ForceWare 195.55 Windows XP (32-bit)

ПАТЧИ
Dragon Age: Origins v1.01b Интернациональный
Линия Фронта. Битва за Харьков №5 RU
Grand Theft Auto IV v1.0.0.4 RU,EN
Operation Flashpoint: Dragon Rising v1.01 RU
Искусство войны: Африка 1943. Итальянский вариант v1.3.6 RU
Искусство войны: Курская Дуга v1.1.5 RU
Тропико 3 v1.11 RU
Unreal Tournament 3 - Community Bonus Pack 3: Volume 4 v2.0
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти v1.6.01 RU

ПУТЕВОДИТЕЛЬ
Базы читов
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 10.4
CheMax Rus 9.1

Чит-программы
ArtMoney SE 7.31
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры
Call of Duty: Modern Warfare 2
Dragon Age: Origins
Gratuitous Space Battles
Ninja Blade
Sid Meier's Pirates
Spore
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition
The Suffering
Torchlight

Трейнеры
Battlestations: Pacific
Battlestations: Pacific v1.2
Borderlands
Call of Duty: Modern Warfare 2
Demigod v1.10.0164
Dragon Age: Origins
Dragon Age: Origins v1.01b
East India Company: Privateer v1.06
East India Company: Privateer v1.11
Grand Theft Auto IV v1.04
Gratuitous Space Battles
Left 4 Dead 2
Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues
Manhunt 2
Sacred 2: Ice & Blood
Section 8
The Sims 3 v1.7.9
Torchlight v1.2
Torchlight v1.12
Warhammer 40,000: Dawn of War II v1.9

Редакторы игр
Dragon Age: Origins - Toolset 1.00
Torchlight - Editor 1.00

SHAREWARE
HdO Adventure: Frankenstein
Jewel Match Winter Wonderland
Kitchen Brigade
Snaky Jake
Fairy Nook
Nat Geo Eco Rescue: Rivers
Party Planner
Trapped: The Abduction

СОФТ
Свежий софт
Anti-Trojan Elite 4.7.4
AnVir Task Manager 6.1.3
RemoveIT Pro XT SE 02.11.2009
AnyReader 3.0
CopyToDVD 4.3.1.5

SWiSH Max 3
GetRight Pro 6.3e
Mass Downloader 3.8.835
SkypeCap 3.0
Visual Web Ripper 2.17.9
MOBILedit 3.3.0.859
PassMark PerformanceTest 7.0 build 1010
SensorsView Pro 3.2
TuxGuitar 1.2
Kantaris Media Player 0.6.3
TubeHunter Media Center 4.1
WinMPG Video Convert 8.9.8.2
WM Recorder 12.5
Active File Recovery 7.5
HideDragon 3.4
PowerStrip 3.87
RunAlyzer 1.6.1.24
SetFSB 2.2.133.97
UltraMon 2.7.1
WinGuard Pro 2008 7.0.2
SmartFix Security Center 2009 6.1
Spy Sweeper 6.1.0.145
The Cleaner 2010 v6.2.1.2021
Kingdia CD Extractor 3.6.18
Active GIF Creator 3.3
Animate Me! 1.5
Easy Watermark Creator 2.4
Image Constructor 2.0
FeedDemon 3.0.0.45
FileZilla Server beta 0.9.33
IncrediMail 6.0.3 Build 4395
Shareaza 2.5.0.0
Advanced Host Monitor 8.28
C-Organizer Pro 4.0
novaPDF Pro 6.4 build 311
USBTrace 2.4.1
MorphVOX Pro 4.3.1
Videozilla 2.9
Zoom Player Pro 7.0 Final
Super Utilities Pro 9.8.1
SuperRam 6.11.16.2009
System Cleaner 5.80e
TuneUp Utilities 2010 9.0.2000.16
Unknown Device Identifier 6.01
WindowBlinds 7.0

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.1.546
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.90 RU
WinZip 14.0.8652
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.5.3
Opera 9.64 International
CloneDVD 4.3
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.5.2716
Virtual CD 10.0.0.3
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10.2
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 5.4.4
XP Codec Pack 2.4.6
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.14.1175
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 3.0.2
HyperSnap-DX 6.70.01
Mozilla Thunderbird 2.0.0.18 Rus
The Bat! Pro 4.2.12
MosMap Light 3.1
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.5 Build 105
Miranda IM 0.8.10
mIRC 6.35
QIP Build 8095
FAR Manager 2.00 Build 1095
Total Commander 7.50
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime QuickTime 7.6.5
VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.3
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN

Аватар (Avatar)
Битва титанов (Clash of the Titans)
Kick-Ass
Принц Персии: Пески времени (Prince of Persia: The Sands of Time)

VOD:

Happy vs Sky

99 Bonuses

FAQ

Не читается диск, что делать?

Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант. Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!

Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?

Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?

А: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – не имеет нужных патчей, поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за границы.

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

ТЕОРИЯ ЗЛА

Итан Томас – агент ФБР. Но не такой, каким мы привыкли видеть агентов ФБР в фильмах и телепостановках. Итан Томас словно сошел со страниц старых детективов Дэшила Хэммета (Dashiell Hammett) и Реймонда Чандлера (Raymond Chandler): усталый человек с помятой физиономией, нездоровыми привычками и разбитой вдребезги личной жизнью. Томас воспринимает происходящее с ним как неизбежность; к собственным неудачам он давно привык и менять в себе ничего не хочет. Более того, он уверен, что ничего поменять не в состоянии. Единственное, во что верит, – в силу собственного кулака, а еще в правдивость ультрафиолетовых датчиков и мутный объектив рабочей фотокамеры. Вокруг него грязь, смрад, предательства, глупое начальство и до омерзения отвратительное гражданское общество, на страже которого он, Томас, вроде бы стоит. Так было до этого, так будет всегда. Итан живет для того, чтобы завтра сдохнуть, и не питает никаких иллюзий насчет родного города – и на свой собственный счет тем более. Хотелось бы написать, что когда какой-то безумец убивает напарника Томаса из его же табельного пистолета, все меняется, но это было бы неправдой.

За таким лучше наблюдать издалека. Даже если бы врагов было в три раза меньше.

ВО ЧТО ТЫ ВЕРИШЬ?

Да, Итана начинают подозревать в преступлении, которого он не совершал, но на него всегда смотрели как на ненормального. Да, ему приходится искать правду в одиночку, но когда было иначе? Да, агенту ФБР придется спуститься в подворотни и столкнуться лицом к лицу с обитателями темных углов и заброшенных съемных квартир... Но что его может там удивить? Он прожил здесь достаточно долго, чтобы перестать удивляться. Пуля, пущенная в друга, – билет в те края, где он и без того чувствует себя как дома. Единственное, пожалуй, что по-настоящему волнует Томаса, – откуда берется вся та злость, все то нетерпение, что заставляют людей идти на кровавые дела? Где она, точка невозврата? Где лежит начало любого преступления?

Носители зла в Condemned намеренно обезличены. Каждый увидит в этой фигуре своего личного демона.

СО ЗНАНИЕМ ДЕЛА

Condemned: Criminal Origins – вторая громкая игра студии Monolith после успеха мистического шутера F.E.A.R. Возможно, «моноли-

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РАЗРАБОТЧИК:** Monolith Productions
- **ДАТА ВЫХОДА:** 11 апреля 2006 года
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 8.2/10

товцы» решили, что коммерчески выверенный боевик про мертвую девочку Альму не дал им то, ради чего любой человек занимается творчеством: не дал сказать самое главное? Как бы то ни было, но Condemned стала практически антиподом F.E.A.R., одной из самых мрачных и зловещих игр в истории компьютерных игр и тем редким случаем, когда особо впечатлительным и нервным лицам хочется действительно порекомендовать пройти мимо. Все дело в одном нюансе, который всегда при прочих равных играет в такие моменты решающую роль: создавшие Condemned люди явно занимались своим делом с любовью и искренне верили в реальность того мира, который рисуют.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

А мир этот Хэммету и Чандлеру даже и не снился. Такого мрака, такой безнадеги, такого ощущения полного морального упадка и абсолютной человеческой деградации мы в компьютерных играх, пожалуй, еще не видели. Несмотря на то что целью Condemned является поиск жестокого преступника, большую часть игрового времени нам придется ломать шеи обычным обитателям улиц. Какие-то шутники придумали анекдот о том, что самый страшный survival horror – это ночная прогулка по улицам Южного квартала, но Condemned предлагает рассматривать этот сценарий как абсолютно реальный, лишенный всякого юмора. Представьте, что вы живете на рабочей окраине и вам нужно в пятницу вечером пешком пройти десять кварталов по самому жуткому, самому темному и пьяному маршруту – именно этим всю игру и занимается агент ФБР Итан Томас. У него нет оружия. У него нет прикрытия. У него нет возможности вызвать подмогу. А если он махнет в очередной подворотне своей корочкой, это нисколько не поможет – лишь сделает противостоящую ему подзаборную мразь еще злее.

Отсутствие дробовика или хотя бы пистолета с бесконечным количеством патронов, конечно, по-настоящему пугает. Обычно мы смотрим в лицо врага через прицел, и это изначально делает нас сильнее, дает нам определенное преимущество. Поднимает дух. Однако в случае с Condemned встреча с врагом выглядит следующим образом: из-за угла на Томаса с визгом набрасывается панк с куском арматуры в руке. Итан может ответить только такой же арматуриной, которую минутой раньше вытащил из груды мусора. Если повезет, рядом может оказаться старый водопроводный стояк, от которого можно оторвать осколок трубы. Если не повезет, придется и вовсе защищаться голыми руками. Деревянные палки, железные пруты, даже ржавые задвижки... Уличная драка совсем не так красива, как об этом думают многие. Зачастую Томасу приходится крошить черепа противников о бетонные стены или медленно сворачивать им жилистые шеи. Сказать, что это неприятно, – примерно то же самое, что назвать револьвер 45-го калибра безобидной пукалкой. Огнестрельное оружие, к слову, здесь тоже есть, но самое большее, на что может рассчитывать опальный агент ФБР, – два-три, от силы десяток патронов. Затем пистолет (ружье, автомат) превращается в такую же бесполезную дубинку. К тому же перезарядка в игре выполнена с абсолютной достоверностью: то есть на то, чтобы передернуть дробовик, у Итана уходит секунд пять, за которые два очередных наркомана способны разорвать его в клочья. Тот же принцип достоверности относится и к оружию ближнего боя: легкой доской Томас нанесет пять-шесть ударов, в то время как тяжелым пожарным топором успеет взмахнуть лишь раз. Результат удара топором, разумеется, в те же пять раз убедительнее.

НЕ ЖДИТЕ СКАЗКИ

Ощущения даже от десяти минут игры в Condemned можно описать одним словом: кошмар. Мир игры абсолютно враждебен и жесток. И как только удалось авторам так точно передать это чувство гибельного одиночества? Здесь нет момента, когда можно было бы сказать: «Хуже не будет». Здесь только и может быть хуже, чем дальше, тем еще страшнее и невыносимее. Фантазии разработчиков Condemned на тему насилия и вовсе могут неподготовленного человека повергнуть в глубокий шок: абсурдные постановочные сцены (вроде накрытого ресторанного столика в заброшенном здании и двух наряженных трупов, сидящих за ним) вкупе с беспрецедентно физиологичным подходом к насилию как таковому превращают приключения Итана Томаса в очень своеобразный интерактивный эксперимент. Когда же самого Томаса начинают мучить галлюцинации, в которых он то находит собственный труп, то вынужден отбиваться от полчищ порождений своей памяти, в голове щелкает красный тумблер. Monolith не просто идет по грани – разработчики намеренно перешагивают эту грань, выворачивая природу зла в человеке буквально наизнанку. Condemned хочется пройти не потому, что игра интересна. Ее хочется пройти только для того, чтобы поставить в данной истории точку и никогда не возвращаться на эти жуткие улицы. Однако не стоит забывать, что режиссеры этой драмы – люди, во всем идущие до конца. Не стоит рассчитывать на облегчение при виде финальных титров: было бы глупо надеяться, что одному, пусть даже самому отчаянному, агенту удастся изменить то, что воспитывалось в людской натуре веками. Вы же помните? Дальше будет еще хуже. Дальше будет еще страшнее. ■

Игра выглядит очень здорово, что в последние годы традиционно для Monolith. Дым пожара ощущаешь собственными легкими.

Одно дело, когда видения случаются в редкие моменты передышек между драками, другое – когда прямо во время очередной из них. Тут не захочешь – вскрикнешь.

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: если по десятибалльной шкале, где-то под сотню.
Почему страшно: потому что один и совершенно беззащитен. А еще потому, что слишком многое похоже на жизнь за окном.
Для кого страшно: кто знает цену сбитым кулакам и кто до сих пор опасается заходить в заколоченные здания с выбитыми окнами.

АНОНС

РС ИГРЫ #02'2010

ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 28 ЯНВАРЯ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ТЕБЯ ЖДУТ:

Наш взгляд на итоги 2009 года, рассказ об играх, которым не повезло, и новые приключения уголовника и отморозка в Шанхае.

А также:
- Предтечи
- The Saboteur
- Disciples 3: Ренессанс
- Rogue Warrior
- Ninja Blade
- Serious Sam HD
- Властелин колец Онлайн: Осада Лихолесья

и многое-многое другое...